

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC

MÉMOIRE PRÉSENTÉ À  
L'UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À TROIS-RIVIÈRES

COMME EXIGENCE PARTIELLE  
DE LA MAÎTRISE EN PHILOSOPHIE

PAR  
GUILLAUME VENDETTE

LE JEU VIDÉO: UN MÉDIUM AUX POSSIBILITÉS ARTISTIQUES

MARS 2017

Université du Québec à Trois-Rivières

Service de la bibliothèque

Avertissement

L'auteur de ce mémoire ou de cette thèse a autorisé l'Université du Québec à Trois-Rivières à diffuser, à des fins non lucratives, une copie de son mémoire ou de sa thèse.

Cette diffusion n'entraîne pas une renonciation de la part de l'auteur à ses droits de propriété intellectuelle, incluant le droit d'auteur, sur ce mémoire ou cette thèse. Notamment, la reproduction ou la publication de la totalité ou d'une partie importante de ce mémoire ou de cette thèse requiert son autorisation.

## REMERCIEMENTS

Je tiens à remercier:

- φ Ma mère, Lorraine, pour avoir cru en moi lorsque je baissais les bras.
- φ Mon père, Daniel, pour sa présence inconditionnelle dès que j'avais besoin de lui.
- φ Ma fiancée, Laurie-Anne, pour toutes ses soirées que j'ai passé face à un écran au lieu d'être près d'elle.
- φ Ma directrice, Mélissa, pour avoir compris le soutien dont j'avais besoin pour réaliser le présent mémoire.
- φ Mon mentor, Michel, pour les 3 trimestres où il a accepté de m'introduire à l'enseignement collégial.
- φ Mes frères, Alexandre et Keven, pour m'avoir diverti entre mes séances de rédaction.
- φ Mon beau-frère Pierre, pour nos pertinentes discussions sur l'art des jeux vidéo.
- φ Mon ami Fred, pour les fous rires qu'il provoque lors de nos fins de semaine.
- φ Mon ami Danny, pour m'avoir donné bien des occasions de rires de moi.
- φ Mon ami Mathieu, pour nos longues marches nocturnes et pour les jeux *BioShock*.
- φ Mon ami Jonathan, qui, du haut du ciel, m'a fait comprendre l'importance du moment présent.
- φ Mon ami Denis et sa femme Orise, pour m'avoir encouragé à continuer mes études.
- φ Mes enseignants de philosophie, pour leur passion contagieuse.
- φ Mes amies du service de covoiturage, pour tous ces trajets d'auto aussi mémorables qu'interminables.

Ainsi que tous ceux et celles que j'ai oublié de mentionner et qui ont, d'une manière ou d'une autre, contribué au développement de ma recherche.

## TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION AU MÉMOIRE.....	1
PROBLÉMATIQUE.....	4
CHAPITRE 1 — QU'EST-CE QUE L'ART?.....	11
<i>Introduction</i> .....	11
1.1 <i>Morris Weitz et la difficulté définitionnelle</i> .....	12
1.2 <i>Maurice Mandelbaum sur l'utilisation de la notion d'air de famille</i> .....	16
1.3 <i>Berys Gaut et l'art en tant que cluster concept</i> .....	18
1.4 <i>Quelques objections à cette conception de l'art</i> .....	23
1.5 <i>Pourquoi cette théorie est-elle la plus appropriée pour analyser le jeu vidéo?</i> .....	26
<i>Conclusion</i> .....	31
CHAPITRE 2 — QU'EST-CE QU'UN JEU VIDÉO?.....	32
<i>Introduction</i> .....	32
2.1 <i>L'évolution graphique</i> .....	34
2.2 <i>L'évolution narrative</i> .....	41
2.3 <i>L'évolution de l'interactivité</i> .....	45
2.4 <i>Vers une nouvelle définition du jeu vidéo</i> .....	49
<i>Conclusion</i> .....	53
CHAPITRE 3 — LE JEU VIDÉO, UN MÉDIUM ARTISTIQUE?.....	55
<i>Introduction</i> .....	55
3.1 <i>Modalités d'application de la théorie de Gaut</i> .....	56
3.2 <i>Quel jeu sera analysé? Pourquoi?</i> .....	58
3.3 <i>Présentation de BioShock</i> .....	61
3.4 <i>Analyse de BioShock</i> .....	67
3.5 <i>L'art de Rapture, un exemple des possibilités du médium</i> .....	73
<i>Conclusion</i> .....	75
CONCLUSION DU MÉMOIRE .....	76
BIBLIOGRAPHIE.....	79
LUDOGRAPHIE .....	83

## LISTE DES IMAGES

IMAGE 1 — <i>THE ELDER SCROLLS II: DAGGERFALL</i> (1996) À GAUCHE / <i>THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM</i> (2011) À DROITE .....	35
IMAGE 2 — <i>HUMBOLDT RIVER</i> DANS <i>GRAND THEF AUTO IV</i> (2008).....	36
IMAGE 3 — UN JOUR D'HIVER DANS <i>HARVEST MOON: MAGICAL MELODY</i> (2005)..	37
IMAGE 4 — LINK FACE AU VENT SUR L'ÎLE DU VENT DANS <i>THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER HD</i> (2013) .....	38
IMAGE 5 — DEVANT DE LA POCHETTE " <i>GREATEST HITS</i> " DU JEU VIDÉO <i>BIOSHOCK</i> SUR PLAYSTATION 3 .....	61
IMAGE 6 — LA SOURCE DE L'ADAM, UNE ESPÈCE DE LIMACE DE MER .....	63
IMAGE 7 — PETITE SOEUR RÉCOLTANT L'ADAM SUR UN CADAVRE À L'AIDE D'UN DISPOSITIF AYANT LA FORME D'UN BIBERON .....	64
IMAGE 8 — UN PROTECTEUR.....	65
IMAGE 9 — <i>LADY SMITH</i> , UN MODÈLE DE CHROSÔME QUI PEUT ÊTRE RENCONTRÉ DANS <i>BIOSHOCK</i> .....	66
IMAGE 10 — VUE DE RAPTURE.....	67

## INTRODUCTION AU MÉMOIRE

Le présent mémoire explore une idée qui ne fait pas consensus dans tous les milieux: celle que le jeu vidéo, un médium créateur de divertissements, ait une nature artistique. Or, cette idée n'est pas aussi précaire qu'on pourrait le croire. En vérité, il existe de respectables débats quant à la place qu'occupent les jeux vidéo dans notre culture: sont-ils de simples jeux ou des objets résultant d'un processus artistique? Ce sont ces débats qui seront présentés dans la section problématique, car l'absence d'un terrain d'entente sur le statut du jeu vidéo en philosophie de l'art constitue la raison même pour laquelle un mémoire comme le nôtre est de mise.

Bien que notre question de recherche concerne les possibilités artistiques du jeu vidéo, nous nous interrogerons sur ces dernières que tardivement. En effet, une fois la problématique bien exposée, ce sont sur les termes art et jeu vidéo que nous chercherons préalablement à définir. Il s'agit d'une étape cruciale puisque c'est là (dans les deux premiers chapitres) que se déroulent lentement, démonstration et argumentation à l'appui, le fil qui tissera la voie à l'analyse bien réfléchie qui occupera le dernier chapitre. Sans théorie de l'art, pas d'analyse. Il en va de même pour la définition du jeu vidéo que nous devons mettre à jour puisque son étymologie ne reflète pas les nouvelles possibilités des jeux vidéo. Nous allons donc examiner ce qu'est l'art et ce que sont devenus les jeux vidéo avant d'explorer ce qui les unit. C'est dans cette mesure que l'on peut qualifier le présent mémoire de travail ontologique.

Fidèle à cette méthodologie, le premier chapitre s'amorce avec une brève histoire de l'esthétique grâce à laquelle nous constaterons rapidement que définir l'art n'est pas une tâche aussi facile qu'ouvrir un dictionnaire. En effet, il existe plusieurs définitions de l'art (formaliste, expressiviste, institutionnelle, entre autres) et chacune d'elle met l'accent sur une essence différente. Devant cet éventail d'options, notre choix s'est plutôt arrêté sur une théorie anti-

essentialiste: l'art en tant que "*cluster concept*"<sup>1</sup> tel qu'elle est développé par Berys Gaut. Nous aborderons l'origine de cette théorie en revisitant Weitz, dont l'intuition est que l'art ne peut tout simplement pas être défini, comparant le terme à la notion d'air de famille chez Wittgenstein. Nous verrons également que l'utilisation de cette notion lui sera reprochée par Mandelbaum. Quant à elle, la théorie de Gaut surmonte les faiblesses de l'approche choisie par Weitz et nous expliquerons pourquoi, en offrant une liste de dix critères qu'un objet doit posséder en grand nombre pour être de l'art, elle est celle que nous avons retenue pour évaluer le jeu vidéo.

Avant de soumettre le jeu vidéo aux critères de Gaut, nous entamerons le second chapitre en nous attaquant aux préjugés qui nuisent à son image. Pour mener à bien cette attaque, nous présenterons trois aspects du jeu vidéo qui ont connu une évolution significative, voire artistique : l'aspect graphique, l'aspect narratif ainsi que l'aspect interactif. Graphiquement, les jeux vidéo ont hérité de technologies qui étaient autrefois le monopole du cinéma. Grâce à elles, ils peuvent mettre en scène des représentations visuelles fort convaincantes. À titre d'exemple, le graphisme de certains jeux fait l'objet de contemplation: des joueurs s'arrêtent pour explorer la richesse des détails qui s'offrent à leur vue. Au niveau narratif, les jeux vidéo, pour la plupart, ne se résument plus au stéréotype de la princesse en détresse. Les histoires sont devenues complexes, notamment en permettant au joueur d'en influencer le cours. En ce qui concerne l'aspect interactif, les jeux vidéo n'ont jamais autant accordé de variété d'actions au joueur. Il ne suffit plus d'éviter des projectiles: certains jeux reproduisent nombreuses de nos activités sociales. Ce qui nous intéressera, c'est comment cette liberté affecte la qualité d'un jeu. Considérant ces évolutions, nous défendrons que le jeu vidéo, qui demande au joueur d'incarner un personnage dans le monde virtuel, est une métaphore du rapport de l'individu à la société.

---

<sup>1</sup> L'équivalent français est « concept-grappe ». Or, la littérature sur le sujet utilise l'appellation anglaise. Nous ferons de même.

Une telle expérience dépasse le cadre ludique. Afin d'étudier de plus près cette expérience que nous croyons être l'art du jeu vidéo, nous suggérerons une redéfinition du jeu vidéo qui reconnaît les conséquences ces évolutions.

Enfin, le dernier chapitre unit les informations des précédents. Disposant d'une théorie de l'art et d'une image neutre des jeux vidéo, il sera temps de répondre à notre question: le jeu vidéo est-il un art? Pour ce faire, nous nous questionnerons d'abord sur la façon dont la théorie de Gaut doit être appliquée. En effet, nous avons jugé préférable d'aborder la partie méthodologique du mémoire qu'une fois les termes de notre question de recherche définis, c'est-à-dire une fois que les deux premiers chapitres auront joué leur rôle. Dans les modalités d'application de la théorie de Gaut, nous verrons que différentes applications de Gaut sont possibles. L'une d'entre elles consiste à défendre que le médium en entier est de l'art en citant, pour chaque critère, des jeux capables de le satisfaire. C'est la méthode employée par Tavinor, mais elle ne nous conviendra pas, car, même si elle identifie certains aspects de quelques jeux qui sont artistiques selon les critères de Gaut, elle ne permet pas de conclure qu'individuellement un jeu vidéo pourrait à lui seul satisfaire ces conditions. Pour obtenir une démonstration digne de notre thèse, nous emprunterons donc une autre méthode: soumettre un seul jeu aux exigences de notre théorie de l'art. Après avoir éliminé les candidats purement ludiques ou ne faisant pas partie du courant dominant de l'industrie du jeu vidéo, nous conviendrons d'analyser le jeu vidéo *BioShock*, dont l'expérience de Rapture satisfera sept des dix critères de la liste établie par Gaut. Finalement, à la lumière des résultats de notre analyse, nous conclurons que *BioShock* est la preuve que le jeu vidéo peut produire de l'art.



## PROBLÉMATIQUE

Un mémoire qui propose d'étudier, si elles existent, les similitudes entre l'art et les jeux vidéo pourrait surprendre un bon nombre de personnes. En effet, pourquoi se poser la question « les jeux vidéo sont-ils de l'art? » alors que plusieurs soutiennent quotidiennement le contraire soit l'idée que les jeux vidéo ne sont que de simples jeux, une activité ludique, point. Parmi eux, certains vont même jusqu'à affirmer que démarrer une console est une perte de temps. Dans les cas les plus néfastes pour son image, les jeux vidéo sont même tenus pour responsables de tueries de masse, et ce, bien qu'aucun lien de cause à effet n'ait été démontré.<sup>2</sup>

Nous sommes conscients que pour une personne n'ayant jamais expérimenté la pratique du jeu vidéo il peut sembler discutable de questionner sa valeur artistique. Or, ces idées préconçues sur le jeu vidéo sont la preuve d'une méconnaissance du sujet. Dit autrement, la question du jeu vidéo mérite un approfondissement, car elle ne peut se limiter aux préjugés mentionnés ci-haut. En effet, notre sujet de recherche doit être compris dans le contexte contemporain dans lequel il s'inscrit, à savoir que le jeu vidéo est en passe d'être reconnu comme un média majeur. Ainsi, il attire l'attention d'un nombre de plus en plus grand d'universitaires qui en font l'objet de leur mémoire ou thèse.<sup>3</sup> Nous dresserons donc ici quelques faits d'actualité qui, nous l'espérons, permettront à nos lecteurs de comprendre l'intérêt d'une telle exploration.

---

<sup>2</sup> "The most worrying putative effects of gaming are the mass shootings to which they are often anecdotally linked."<sup>2</sup> Tavinor, G. (2009). *The art of videogames*. Oxford: Wiley-Blackwell, p. 157.

<sup>3</sup> "After forty years of fairly quiet evolution, the cultural genre of computer games is finally recognized as a large-scale social and aesthetic phenomenon to be taken seriously. In the last few years, games have gone from media non grata to a recognized field of great scholarly potential, a place for academic expansion and recognition." Aarseth, Espen J. (2004). Genre Trouble. *Electronic Book Review*. Repéré à <http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/vigilant>

Un premier fait, qui explique d'ailleurs certains préjugés à l'égard des jeux vidéo, concerne l'évolution technologique. Quiconque n'a pas joué à un jeu vidéo lors de la présente décennie ignore que nous avons passé depuis longtemps le stade du 8 bits et la simplicité des premiers jeux vidéo. En vérité, puisque la technologie le permet, les jeux vidéo d'aujourd'hui prennent souvent la forme de mondes virtuels qui frôlent, tant au niveau graphique qu'à celui des possibilités d'interaction, le réalisme.

D'ailleurs, second fait, le jeu vidéo n'est pas sans lien avec les œuvres des disciplines artistiques traditionnelles. La spécificité de la narration dans les jeux, lorsqu'elle est présente, est parfois aussi complexe que celle exposée dans les films et la grande littérature. De plus, des chercheurs<sup>4</sup> qui se sont penchés sur le cas des jeux vidéo ont noté la richesse des émotions qu'ils peuvent créer.

Ainsi, l'image purement ludique que le jeu vidéo avait à ses débuts ne tient plus. Ces nouveautés concrétisent l'idée d'une expérience que l'on pourrait qualifier d'esthétique. Ce qui nous amènera à proposer, compte tenu de ces éléments, la thèse qu'une redéfinition du jeu vidéo est nécessaire.

En réalité, certains jeux vidéo figurent déjà dans la collection de grands musées, notamment le Museum of Modern Art de New York. Des acquisitions qui ne se sont pas faites sans controverse. En effet, des jeux vidéo y sont présentés en tant qu'art bien qu'il n'y ait pas encore de réponse claire à savoir s'ils sont de véritables œuvres d'art.

Or, la seule reconnaissance dont les jeux vidéo disposent actuellement concerne son statut légal. En 2011, lors du cas *Brown v. Entertainment Merchants Association*, les jeux vidéo

---

<sup>4</sup> Dubey (2001), Tavinor (2009), Jérôme (2013) et Koster (2013).

ont obtenu la protection du Premier Amendement de la Constitution des États-Unis d'Amérique: amendement lui conférant la liberté d'expression. Il en demeure que l'explication de la cour quant à ce jugement en faveur du jeu vidéo est fort intéressante quant au statut artistique. En effet, ce jugement compare les jeux vidéo avec les œuvres produites dans les disciplines artistiques reconnues:

*“Like the protected books, plays, and movies that preceded them, video games communicate ideas—and even social messages—through many familiar literary devices (such as characters, dialogue, plot, and music) and through features distinctive to the medium (such as the player's interaction with the virtual world). That suffices to confer First Amendment protection.”<sup>5</sup>*

Ainsi, sans recevoir le titre d'art, les jeux vidéo ont obtenu un jugement qui les situe parmi les formes d'expressions artistiques. Bien qu'on ne puisse en faire une généralisation philosophique, ce verdict est bien différent de celui qui a été rendu en 2002 par le juge Stephen N. Limbaugh, Sr. à la Cour du District Est du Missouri. En effet, cette cour, en prenant pour point de comparaison le Bingo, n'avait pas réussi à démontrer que les jeux vidéo exprimaient des idées, des impressions, des émotions ou toute autre information n'étant pas liées au jeu lui-même.<sup>6</sup>

Pour demeurer au niveau des musées, de septembre 2015 à mars 2016, eut lieu la première grande exposition au monde consacrée à l'art dans le Jeu vidéo. L'homme derrière cette exposition, Jean-Jacques Launier, « croit que le jeu vidéo incarne « l'Art Total », car il fait appel au dessin, à la peinture, à la sculpture, à la création d'univers entiers et de centaines de

---

<sup>5</sup> Supreme Court of the United States. (2011). *Brown v. Entertainment Merchants Association*, No. 08–1448. Repéré à <http://www.supremecourt.gov/opinions/10pdf/08-1448.pdf>

<sup>6</sup> “Just like Bingo, the Court fails to see how video games express ideas, impressions, feelings, or information unrelated to the game itself.” U.S. District Court for the Eastern District of Missouri. (2002). *Interactive Dig. Software v. St. Louis County, Mo.*, 200 F. Supp. 2d 1126. Repéré à <http://law.justia.com/cases/federal/district-courts/FSupp2/200/1126/2422093/>

personnages par jeu, à la mise en scène, à l'animation, au scénario, à la musique, et bien sûr à la conception d'un mode de jeu destiné à transcender l'interactivité. »<sup>7</sup>

Une déclaration qui n'est pas partagée par tous. En effet, de l'autre côté du débat, l'on retrouve l'américain Roger Ebert, un important critique de cinéma. Lors de son vivant, il défendait que le jeu vidéo, de par la nature même du médium, ne peut pas atteindre le statut d'art et que personne ne pouvait lui citer un jeu digne de comparaison avec les grands dramaturges, poètes, réalisateurs, romanciers et compositeurs.<sup>8</sup> Une critique qui lui a valu de nombreux commentaires négatifs de la part de la communauté des joueurs.

Toutefois, la critique demeure fondée. La question du jeu vidéo en tant qu'art est un sujet de discorde chez les concepteurs eux-mêmes. Or, certains concepteurs se voient comme étant des artistes et réalisent peu à peu le potentiel artistique du médium. Par exemple, Michael Samyn et Auriea Harvey, membres fondateurs du studio indie<sup>9</sup> Tale of Tales, croient que les jeux vidéo ont le potentiel d'être des œuvres d'art. Ils n'auraient simplement pas encore accepté leur rôle en tant que forme d'art.<sup>10</sup> La majorité des jeux n'étant pas créés avec l'intention initiale du développeur d'en faire des œuvres d'art, on ne peut que donner du crédit à leur théorie.

---

<sup>7</sup> Art Ludique – Le Musée. (2015-2016). Exposition L'Art dans le Jeu Vidéo, l'inspiration Française. Repéré à <http://artludique.com/jeuxvideo.html>

<sup>8</sup> Il s'agit ici d'une traduction libre des propos d'Ebert. À cet effet, le lecteur peut consulter: Ebert, Roger. (2005). Why did the chicken cross the genders? *Chicago Sun-Times*. Repéré à <http://www.rogerebert.com/answer-man/why-did-the-chicken-cross-the-genders>

<sup>9</sup> Abréviation de l'anglais « *independent* ». Ce terme est utilisé pour qualifier les développeurs et les créations produites sans recours aux circuits commerciaux traditionnels de l'industrie.

<sup>10</sup> "Videogames clearly have potential; they just have not accepted their role as an art form yet. Gameplay is king in most videogames. To play them is to compete in a sort of digital sport. Graphics and sound have been added as polish and pretty packaging. Videogames are simply not created as works of art." Samyn, Michael. (2011). Almost Art. *Escapist*. Repéré à [http://www.escapistmagazine.com/articles/view/video-games/issues/issue\\_291/8608-Almost-Art](http://www.escapistmagazine.com/articles/view/video-games/issues/issue_291/8608-Almost-Art)

Sur le même débat, au niveau des sciences du jeu, champs d'études relativement récents<sup>11</sup>, deux grandes écoles s'opposent. Les ludologistes croient que les jeux vidéo ne devraient pas être considérés comme une forme d'art narrative, mais plutôt comme une forme de jeu. À l'opposé, les narratologistes croient que c'est par les histoires qu'ils racontent que les jeux pourraient bien réaliser leur potentiel artistique.

Devant tant de points de vue divergents sur le statut à attribuer au jeu vidéo face à l'art, nous croyons pertinent d'inclure ici comment Aaron Smuts, philosophe qui s'est penché sur le cas des jeux vidéo, résumait la situation en 2005:

*"Almost anything said about video games is controversial. Some game developers even scoff at the idea that video games are an art, as do certain filmmakers, even distinguished ones. Theorists who call themselves ludologists argue that video games should not be considered just another narrative art form, but a form of play. Other theorists, narratologists such as Janet Murray, argue that video games can and should become more narrative-driven in order to realize their artistic potential."*<sup>12</sup>

Plus récemment, Bonhomme et Talon-Hugon ont fait un constat similaire en qualifiant le jeu vidéo d'« objet culturel *non identifié*, situé à la croisée des chemins de l'esthétique et de la pratique »<sup>13</sup>. Le fait que peu de philosophes se soient intéressés au médium n'aide pas à ce manque de clarté autour de la place qu'occupe (ou n'occupe pas) le jeu vidéo dans la philosophie de l'art. En effet, cette inattention de la part des philosophes envers le jeu vidéo donne crédit à la thèse qu'il n'a pas sa place en tant qu'art.<sup>14</sup> La controverse semble sans issue.

---

<sup>11</sup> « Les « sciences du jeu », qui commencent à se structurer autour de quelques revues en langue anglaise, sont encore en France un champ émergent, qui reste souvent considéré comme futile, en quelque sorte à l'image de leur objet. » Schmoll, Patrick. (2011). « Sciences du jeu : état des lieux et perspectives », *Revue des sciences sociales*, 45, p. 11. Repéré à <http://www.patrick-schmoll.com/pdf/2011-SciencesDuJeu.pdf>

<sup>12</sup> Smuts, A. (2005). Are video games art? *Contemporary Aesthetics*, 3. Repéré à [www.comtempaesthetics.org](http://www.comtempaesthetics.org)

<sup>13</sup> Talon-Hugon, C. & Stello, B. (2013). Esthétique des jeux vidéo. *Nouvelle revue d'esthétique*, 11(1), p. 7.

<sup>14</sup> "The fact that philosophers have not raised the question of whether video games can be art lends credence to the assumption that they are not." Smuts, A. *art. cit.*

C'est là que les théories de l'art entrent en jeu. Le statut du jeu vidéo dépend d'un consensus sur ce qu'est l'art. Or, la recherche d'une définition de l'art sème le débat parmi les philosophes.<sup>15</sup> Un débat qui perdure puisqu'il n'y a aucun accord officiel sur la façon dont on doit définir l'art.<sup>16</sup> Il n'y a que des théories. Néanmoins, selon Smuts, ces théories semblent considérer le jeu vidéo comme un art.<sup>17</sup>

Or, outre Smuts, peu d'auteurs se sont penchés sur le cas des jeux vidéo. Les quelques articles qui existent ne sont pas arrivés à clore le débat. Certains commencent même à dater. En effet, étant en étroite relation avec les avancées technologiques, les jeux vidéo évoluent rapidement. Ainsi, des publications sur le sujet ne tiennent pas compte de développements récents qui pourraient aider à la cause des jeux vidéo. Une analyse actuelle de la valeur artistique des jeux vidéo est donc de mise et à répéter.

En s'inscrivant en continuité avec ces études, l'objectif de ce mémoire sera de combler cette lacune. À l'aide de la théorisation de l'art en tant que *cluster concept* chez Gaut, nous dresserons des liens intéressants entre les jeux vidéo et l'art. L'idée principale derrière cette conception de l'art consiste à identifier les critères que doit posséder un objet pour être considéré comme une œuvre d'art. Ce qui nous intéressera surtout ici ce sera, tout comme d'autres l'ont déjà fait<sup>18</sup>, de démontrer la force de l'intuition de Gaut lorsqu'elle est appliquée aux jeux vidéo. En effet, nous soutiendrons qu'en vertu des critères énumérés par ce théoricien de l'art, plusieurs jeux vidéo devraient être promulgués au rang d'œuvre d'art.

---

<sup>15</sup> "a great deal of twentieth century aesthetics has been preoccupied with defining art." Carroll, N. (2000). *Theories of art today*. Madison: University of Wisconsin Press, p. 3.

<sup>16</sup> Malgré l'absence d'accord officiel, il y a des vues convergentes et du progrès au niveau de la compréhension du problème. *Ibid.*, p. 4. Robert Stecker voit même dans cette diversité théorique une sorte de consensus. *Ibid.*, p. 48.

<sup>17</sup> "by any major definition of art many modern video games should be considered art." Smuts, A. *art. cit.*

<sup>18</sup> Tavinor (2009) et Fidalgo (2012).

Devant cette diversité de théories de l'art, nous avons décidé de nous concentrer sur l'idée de *cluster concept*. Ainsi, compte tenu l'angle d'analyse choisie, notre question de recherche peut être divisée en trois questions. Premièrement, est-ce que l'art est un *cluster concept*? Deuxièmement, qu'est-ce qu'un jeu vidéo? Et, finalement, est-ce que les jeux vidéo possèdent les critères établis par Gaut?

Nous croyons qu'il y a beaucoup à apprendre sur la nature de l'art en la comparant avec un médium dont le statut est à déterminer. En effet, les raisons d'une possible acception ou d'un refus du jeu vidéo à titre d'art pourront servir à classer d'autres formes d'expressions qui pourraient vouloir percer à titre de discipline artistique. De même, le présent mémoire sera l'occasion de mettre à l'épreuve cette "*cluster theory of art*" sur laquelle reposera ultimement le verdict quant à notre question de recherche.

## CHAPITRE 1 – QU’EST-CE QUE L’ART?

### Introduction

Pour répondre à la question « le jeu vidéo est-il un art? », une définition de ce qu’est l’art est nécessaire. Or, une telle définition est-elle seulement possible? Pour tenter d’y répondre, ce chapitre abordera d’abord la théorie de Morris Weitz, ce néo-wittgensteinien de la seconde moitié du 20<sup>ème</sup> siècle qui fait preuve d’un scepticisme face au projet définitionnel. Nous verrons que ses propositions ont ravivé les discussions quant à notre conception de l’art, et ce, malgré l’échec de sa tentative d’appliquer la notion d’air de famille pour cerner cette dernière.

Les raisons de cet échec, on les retrouve de façon bien détaillée sous la plume de Maurice Mandelbaum. Ce dernier juge illicite l’application de la notion d’air de famille pour expliquer l’art, car un trait de famille présuppose bien plus que des ressemblances, tel un mécanisme commun (la génétique, par exemple). Une critique qui alarma les philosophes sur l’idée que les œuvres d’art posséderaient des propriétés autres que manifestes.

Ensuite, puisque notre question de recherche implique d’avoir sous la main des critères pour analyser la teneur artistique des jeux vidéo, nous allons présenter la théorie Berys Gaut dont l’intuition est que l’art est un *cluster concept*. Conscient des critiques adressés à Weitz, Gaut retourne puiser chez Wittgenstein cette notion oubliée qui pourrait bien, cette fois, expliquer l’art. Gaut accompagne sa défense d’une liste de critères que doit posséder en grand nombre un objet d’art. Ce caractère disjonctif sera analysé et nous en verrons les objections. Finalement, nous énumérerons les raisons pour lesquelles cette théorie peut davantage rendre compte de la valeur esthétique des jeux vidéo.



### 1.1. Morris Weitz et la difficulté définitionnelle

Qu'est-ce que l'art? C'est là une question qui a une longue histoire. Nous allons donc en présenter quelques éléments avant de nous consacrer davantage à la période dans laquelle s'inscrit la théorie de Morris Weitz, soit la seconde moitié du 20<sup>ème</sup> siècle.

Commençons cette brève histoire de l'art par ce fait: l'être humain a d'abord eu une conception mimétique de l'art. En effet, « pour le classicisme antique, le principe unique, nécessaire et suffisant de la production artistique réside dans l'imitation.»<sup>19</sup> Cette théorie classique de l'art imitation nous vient de Platon et perdura longtemps (18<sup>ème</sup> siècle), bien que le contenu de la notion d'imitation subira plusieurs modifications.

Par exemple, dans l'esthétique du Moyen Âge, Dieu devient le modèle et l'origine de la beauté. Comme le note Sherringham,

« le christianisme médiéval, d'une façon générale, n'a pas cherché à sortir du modèle de l'esthétique classique des Grecs. Il a surtout voulu en présenter une version améliorée qui soit compatible avec les principes de la foi nouvelle et pensable dans les catégories de la philosophie antique. »<sup>20</sup>

Il faudra attendre le romantisme pour que le classicisme s'envole. L'esthétique romantique naît en Allemagne à la fin du 18<sup>ème</sup> siècle. Il s'agit d'un modèle éclaté qui comporte cinq auteurs fondamentaux (Schelling, Hegel, Schopenhauer, Nietzsche et Heidegger) dont les théories, bien que très souvent en opposition, renferme une idée commune: « l'art n'est plus à penser à partir du principe de l'imitation. »<sup>21</sup>

De même, si pendant plusieurs siècles l'essence de l'art se résumait à la beauté, le romantisme clame que « le beau est tout entier dans l'art, mais [qu']il n'est pas l'art tout

---

<sup>19</sup> Sherringham, M. (2003). *Introduction à la philosophie esthétique*. Paris: Éditions Payot & Rivages, p. 70.

<sup>20</sup> *Ibid.*, p. 117.

<sup>21</sup> *Ibid.*, p. 254.

entier. »<sup>22</sup> À sa place, on commença à parler de forme, d'émotions ou de reconnaissance institutionnelle. Ainsi, plusieurs théories (formaliste, expressiviste et institutionnelle, entre autres) virent le jour, chacune défendant sa propre version de ce qui était essentiel à un objet pour être de l'art. Or, toutes ces tentatives échouèrent. En effet, chaque théorie, en mettant l'accent sur une seule essence, rejetait accidentellement des œuvres déjà acceptés comme des œuvres d'art. Par exemple, en se concentrant sur les émotions comme en étant l'unique essence de l'art, la théorie expressiviste négligeait d'autres aspects importants dans l'analyse d'une œuvre comme l'expérience esthétique, le plaisir, l'intérêt, l'aspect formel ou/et la reconnaissance institutionnelle. Aucune de ces théories ne pouvait à elle seule couvrir la variété d'œuvres d'art.

Somme toute, définir l'art est une tâche difficile à laquelle se sont attaqués bien des théoriciens. En 1956, l'un d'entre eux, Morris Weitz, a même déclaré qu'il s'agissait d'une question impossible à résoudre. En effet, il a rejeté toutes les théories esthétiques qui ont tenté de définir l'art sous prétexte qu'elles cherchent à définir ce qui ne peut l'être dans le sens souhaité, c'est-à-dire sous la forme d'une définition ferme:

*"Aesthetic theory-all of it-is wrong in principle in thinking that a correct theory is possible because it radically misconstrues the logic of the concept of art. [...] Art, as the logic of the concept shows, has no set of necessary and sufficient properties, hence a theory of it is logically impossible and not merely factually difficult. Aesthetic theory tries to define what cannot be defined in its requisite sense."*<sup>23</sup>

Comme le démontre cet extrait, la position de Weitz est une critique de la méthodologie traditionnelle. Or, elle amena également une nouvelle manière d'envisager le problème définitionnel. En effet, au lieu de se demander « Qu'est-ce que l'art? », Weitz croyait qu'il fallait

---

<sup>22</sup> *Ibid.*, p. 227.

<sup>23</sup> Weitz, M. (1956). The Role of Theory in Aesthetics. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 15(1), p. 27-28.

plutôt se demander: « sous quel concept peut-on regrouper les oeuvres d'art? ».<sup>24</sup> Il s'agit là de questions bien différentes.

Dans la première question, on veut identifier les propriétés nécessaires et suffisantes de l'art, c'est-à-dire les conditions que doit absolument remplir un objet pour être considéré comme de l'art. Il s'agit de la méthode qualifiée d'essentialiste, où l'on recherche l'essence du terme afin de le définir. C'est à ce modèle de définition dit traditionnel que s'oppose Weitz, que l'on classe dans le mouvement anti-essentialiste.

Dans la seconde question, on se demande plutôt comment l'on doit définir l'art. C'est ici que Weitz a recours au concept « d'air de famille » que l'on retrouve chez Wittgenstein. Dans ses *Philosophical Investigations*, Wittgenstein entrevoyait la possibilité que certains termes n'aient pas une essence singulière permettant de les définir ou une propriété commune que partageraient tous ses objets. Ces « termes » agiraient plutôt comme une « famille » regroupant, sous un même mot, des objets qui, sans partager une essence commune, présentent des similitudes ou des « traits de famille ».

Pour appuyer ses propos, Wittgenstein prit pour exemple le terme jeu. Il existe bien des genres de jeux (récréatifs, compétitifs, addictifs, etc.), divers supports (cartes, dés, billes, etc.) et des règles qui vont varier d'un jeu à l'autre. Or, il n'y a aucune caractéristique commune à tous ces objets que nous qualifions de « jeu ».

*"consider for example the proceedings that we call "games"...[to] look and see whether there is anything common to all. [...]"*

*And we can go through the many, many other groups of games in the same way; we can see how similarities crop up and disappear. And the result of this examination is: we see a complicated network of similarities overlapping and criss-crossing: sometimes overall similarities. [...]"*

---

<sup>24</sup> "The problem with which we must begin is not "What is art?," but "What sort of concept is 'art'?" Ibid., p. 30.

*I can think of no better expression to characterize these similarities than "family resemblances"; for the various resemblances between members of a family: build, features, colour of eyes, gait, temperament, etc. etc. overlap and criss-cross in the same way. – And I shall say: "games" form a family.*"<sup>25</sup>

Autant que les jeux puissent se ressembler, autant ils peuvent se différencier. Ce sont néanmoins sur la base de ressemblances avec les autres jeux, et non de conditions nécessaires, qu'un objet est classé sous l'appellation « jeu ».

Ce que Wittgenstein a développé sur le jeu, Weitz a effectué le même parallèle avec le terme art:

*"The problem of the nature of art is like that of the nature of games, at least in these respects: If we actually look and see what it is that we call "art," we will also find no common properties-only strands of similarities. Knowing what art is is not apprehending some manifest or latent essence but being able to recognize, describe, and explain those things we call "art" in virtue of these similarities.*"<sup>26</sup>

C'est ainsi que Weitz répondait à la question « quel type de concept est art? ». Inspiré par le concept d'air de famille, il défendait que l'art est un « concept ouvert ». Ce qu'il faut entendre ici, c'est que Weitz rejetait l'idée d'une définition close de l'art. De nouvelles formes d'art et de nouveaux mouvements naissent, forçant la notion à une expansion. Or, l'idée d'expansion empêche toute tentative d'énumérer définitivement les propriétés nécessaires pour qu'un objet soit qualifié d'œuvre d'art : *"the very expansive, adventurous character of art, its ever-present changes and novel creations, makes it logically impossible to ensure any set of defining properties.*"<sup>27</sup>

Au final, selon Weitz, l'art est un concept ouvert et nous pouvons distinguer ce qui est de l'art de ce qui ne l'est pas grâce aux similitudes (airs de famille) entre l'objet qui revendique le

---

<sup>25</sup> Wittgenstein, L. (1968). *Philosophical Investigations*. Oxford: Blackwell, § 66-68.

<sup>26</sup> Weitz, M. *art. cit.*, p. 31.

<sup>27</sup> *Ibid.*, p. 32.

titre d'art et ceux qui l'ont déjà : *"When confronted with a new case about which we want to know whether it is art or not, we consider it in the light of things already adjusted to be art and ask whether or not the new candidate appreciable resembles paradigmatic examples of what we are convinced are artworks."*<sup>28</sup>

## **1.2. Maurice Mandelbaum sur l'utilisation de la notion d'air de famille**

Comme toute idée novatrice, la conception que Weitz a de l'art connut bien des objections. Une partie d'entre elles portent sur son application de la notion d'air de famille à l'art. Plus précisément, sa théorie, en proposant de distinguer l'art du non-art à l'aide de cette notion, serait trop inclusive. En effet, puisque tout objet présente des similitudes avec les objets qui sont déjà considérés de l'art, tout objet finirait, à force d'accumuler les nouveaux arts, par être déclaré de l'art.<sup>29</sup>

La seule démarche possible pour les néo-wittgensteinien afin de freiner cette inclusion à l'infini serait de poser des similitudes nécessaires, autrement dit, des conditions. Or, une telle démarche reviendrait à poser une définition à l'art; ce qu'ils affirment être impossible.

C'est là une critique similaire à l'objection de Maurice Mandelbaum. Mandelbaum reproche aux personnes comme Weitz d'avoir utilisé illicitement la notion d'air de famille.<sup>30</sup> Selon lui, cette notion ne peut fonctionner que s'il y a des conditions qui lient les objets entre eux. Par exemple, pour être de même famille, il importe que les personnes partagent inconditionnellement des traits génétiques entre eux. Paul a beau avoir les mêmes yeux, les

---

<sup>28</sup> *Op. cit.*, *Theories of art today*, p. 7.

<sup>29</sup> Carroll formule ainsi cette objection: *"for any candidate work, it will resemble the paradigms in some ways, and, if we consider the descendants of the paradigms in addition, the number of similarities between anything and the items already counted as art will be compounded. That is, applying the family resemblance method today, we will be able to declare that everything is art by tomorrow, if not sooner. This is far too inclusive."* *Op. cit.*, *Theories of art today*, p. 7.

<sup>30</sup> Mandelbaum, M. (1965). Family Resemblances and Generalization concerning the Arts. *American Philosophical Quarterly*, 2(3), p. 219.

mêmes cheveux et la même corpulence que Yvan, s'il ne partage pas de génétique avec ce dernier, on ne peut dire qu'ils sont de la même famille. On ne pourrait parler que « d'airs de famille » dans un sens métaphorique. Autrement dit, une ressemblance n'est pas nécessairement un « air de famille ».

*"You might have no difficulty in selecting, say, three of the photographs in which the subjects were markedly round-headed, had a strongly prognathous profile, rather deep-set eyes, and dark curly hair. In some extended, metaphorical sense you might say that the similarities in their features constituted a family resemblance among them. The sense, however, would be metaphorical, since in the absence of a biological kinship of a certain degree of proximity we would be inclined to speak only of resemblances, and not of a family resemblance. What marks the difference between a literal and a metaphorical sense of the notion of "family resemblances" is, therefore, the existence of a genetic connection in the former case and not in the latter."*<sup>31</sup>

Pour qu'un air de famille soit authentique, un élément que tous partagent (la génétique, par exemple) est donc nécessaire. C'est la même procédure qui doit s'appliquer à l'art : un objet qui présente des similitudes avec des œuvres d'art n'est pas pour autant de l'art. Il faut que l'objet ait « plus » que des ressemblances avec les œuvres d'art pour en obtenir le titre. Ce « plus » serait une connexion nécessaire entre les objets d'art; élément central de la notion d'air de famille qu'esquive complètement Weitz dans son application de la notion à l'art et qui, par son absence, est responsable de l'inclusion à l'infini à laquelle mène sa théorie.<sup>32</sup>

Si l'idée que l'art ne peut être défini a amené les philosophes à se questionner sur la nature de l'art, cette controverse entourant l'utilisation de la notion d'air de famille les a alertés sur une nouvelle possibilité; celle que les objets que l'on considère comme de l'art pourraient

---

<sup>31</sup> *Ibid.*, p. 220-221.

<sup>32</sup> L'erreur de Weitz serait donc une mécompréhension de la notion d'air de famille. À cet égard, Mandelbaum mentionne que la formulation de la notion d'air de famille par Wittgenstein est à blâmer. En effet, ce dernier n'a pas rendu explicite le fait qu'il devait y avoir une « connexion nécessaire » (manifeste ou non) pour qu'une ressemblance soit un « air de famille ».

*"Wittgenstein, however, failed to make explicit the fact that the literal, root notion of a family resemblance includes this genetic connection no less than it includes the existence of noticeable physiognomic resemblances."* *Ibid.*, p. 221.

avoir en commun non seulement des propriétés manifestes, mais également des mécanismes plus discrets, non-manifeste telle la génétique.

*“Mandelbaum’s discussion of genuine family resemblances alerted philosophers to the possibility that the relevant common features for defining art might not be manifest at all but rather underlying, non-manifest properties (in the way that it is genetic inheritance that makes for real family similarities and not just glancing ones). That is, just as genesis plays the crucial role in defining family membership, perhaps genesis is also the key to defining art.”<sup>33</sup>*

### **1.3. Berys Gaut et l’art en tant que *cluster concept***

Aujourd’hui, les théories concernant la nature de l’art tout comme les tentatives de définition abondent. Ce qu’il faut retenir de notre présentation des idées de Weitz en 1.1. et sa critique en 1.2., c’est que l’apport de Berys Gaut est inséparable de ce contexte. En effet, la théorie de Gaut met l’accent sur l’idée que l’art est un *cluster concept*, une notion qui a aussi son origine chez Wittgenstein. Or, cette seconde forme de la notion d’air de famille semble résister aux critiques mentionnés précédemment.

Tout d’abord, éliminons l’idée que Gaut cherche une définition ferme de l’art composée de conditions nécessaires. Tout comme Weitz, Gaut ne croit pas que l’art peut être défini de cette façon. En effet, il mise plutôt sur une défense du caractère disjonctif de l’art, caractère qui correspond à la forme logique d’un *cluster concept*.

*“A cluster account is true of a concept just in case there are properties whose instantiation by an object counts as a matter of conceptual necessity toward its falling under the concept.... How is the notion of their counting toward the application of a concept to be understood? First, if all the properties are instantiated, then the object falls under the concept; that is, they are jointly sufficient for the application of the concept. More strongly, the cluster account also claims that if fewer than all the criteria are instantiated, this is sufficient for the application of the concept. Second, there are no properties that are individually necessary....Third ...there are disjunctively necessary*

---

<sup>33</sup> *Op. cit.*, *Theories of art today*, p. 13.

*conditions: that is, it must be true that some of the criteria apply if an object falls under the concept.*"<sup>34</sup>

Par l'art est un *cluster concept*, il faut entendre qu'au lieu de parler de conditions individuellement nécessaires pour définir l'art (comme le font les théories essentialistes), on parle plutôt de propriétés, de critères<sup>35</sup> qu'un objet doit posséder pour être rangé sous le concept « art » et ce, sans que tous les critères soient respectés.

Ainsi, un objet qui respecterait tous les critères serait de l'art. Or, un objet qui respecterait certains critères sans tous les respecter pourrait également être rangé sous le concept. En effet, aucun des critères en question n'est individuellement nécessaire<sup>36</sup>: *"In holding that 'art' is a cluster concept, I mean that there are multiple criteria for the application of the concept, none of which is a necessary condition for something's being art."*<sup>37</sup>

C'est la nouveauté qu'apporte l'aspect disjonctif propre au *cluster concept*: un objet n'a plus besoin de posséder « toutes » les conditions requises par une définition. Le respect d'une variété de combinaison de critères est suffisant. Évidemment, un objet qui remplirait peu ou pas de critères ne serait pas considéré comme une œuvre d'art.

---

<sup>34</sup> Gaut, B. (2000). "'Art' as a cluster concept" dans Carroll, N. (ed.), *Theories of art today*, Madison: University of Wisconsin Press, p. 26-27.

<sup>35</sup> Dans un passage de *"Art" as a cluster concept*, il semble que Gaut emploie le terme « propriété » afin d'éviter les connotations liées au terme « critère » tel qu'il est utilisé dans son article. Il mentionne aussi que rien ne serait perdu en employant le terme « caractéristique ». Voici le passage en question:

*"These properties are normally called criteria, but it is important not to associate all the connotations which this terme has acquired with its use here: a criterion is simply to be understood as a property possession of which counts as a matter of conceptual necessity toward an object's falling under a concept. (Nothing would be lost referring to these properties as characteristics, giving a characterization of an object, rather than as criteria.)"* Nous utiliserons donc, pour la suite, l'un ou l'autre de ces termes comme s'ils étaient des synonymes afin de conserver la fluidité du texte. *Ibid.*, p. 26.

<sup>36</sup> Pour être exact, Gaut mentionne une condition nécessaire: pour qu'un objet puisse être qualifié d'œuvre d'art, il doit être le produit d'une action humaine. *"being the product of an action is the genus of the artwork and is thus a necessary condition for something's being art."* *Ibid.*, p. 29

<sup>37</sup> Gaut, B. (2005). The cluster account of art defended. *The British Journal of Aesthetics*, 45(3), p. 273.



Conscient que l'idée de ressemblance utilisée par Weitz n'était pas vraiment un outil d'évaluation utile (puisqu'il menait inévitablement à inclure tous les objets à titre d'art), Gaut appuie ses propos d'une liste de critères qu'il croit appropriés pour juger si un objet est ou non une œuvre d'art:

*"ten criteria [...] count towards an object's being art: (i) possessing positive aesthetic qualities (I employ the notion of positive aesthetic qualities here in a narrow sense, comprising beauty and its subspecies); (ii) being expressive of emotion; (iii) being intellectually challenging; (iv) being formally complex and coherent; (v) having a capacity to convey complex meanings; (vi) exhibiting an individual point of view; (vii) being an exercise of creative imagination; (viii) being an artefact or performance that is the product of a high degree of skill; (ix) belonging to an established artistic form; and (x) being the product of an intention to make a work of art."*<sup>38</sup>

Ces critères dressent un cadre suffisant pour déterminer ce qui est de l'art et ce qui ne l'est pas. Gaut évite alors les critiques qui furent adressées à la forme utilisée par Weitz.<sup>39</sup>

De même, en présentant cette liste, Gaut mentionne qu'il est ouvert à l'idée d'en modifier les critères, d'en rajouter ou d'en supprimer. En effet, ce qui l'intéresse principalement c'est d'appliquer la forme du *cluster concept* à l'art, et non d'en déterminer le contenu: *"What mainly matters here is to give the cluster account itself some plausibility, rather than to defend an account of which particular criteria are involved."*<sup>40</sup>

Or, le concept d'art a-t-il la forme logique d'un *cluster concept*? En d'autres mots, l'art peut-il être défini à l'aide d'un concept évaluatif qui dresse de multiples critères dont aucun n'est

---

<sup>38</sup> *Ibid.*, p. 274.

<sup>39</sup> Gaut énonce ainsi la distinction entre les 2 formes d'air de famille: *"A fundamental move is to distinguish two forms of the family resemblance view, which are often conflated. One version is the resemblance-to-paradigm account: this holds that something is art by virtue of resembling paradigm artworks. The second version—the cluster account—holds that something is art by virtue of satisfying a range of criteria. The first version falls to standard objections, such as that the account is vacuous (since anything can resemble anything else in some way) and that it is incomplete (since we have not been told what the paradigms are). The second version avoids these objections: by stating what the criteria are, vacuity is avoided, and by not appealing to paradigms, incompleteness does not threaten the account."* *Ibid.*, p. 275.

<sup>40</sup> *Op. cit.*, *"Art" as a cluster concept*, p. 31.

individuellement nécessaire? Convaincu, Gaut donne des arguments en faveur de cette conception. Tout d'abord, il démontre pourquoi les critères pour qu'un objet soit de l'art ne sont pas individuellement nécessaires. Dans les faits, bien des œuvres que nous considérons actuellement comme de l'art ne possèdent pas « tous » les critères requis. Par exemple, quelques œuvres du 20<sup>ème</sup> siècle, dont *Les Demoiselles d'Avignon* de Picasso, avaient un objectif anti-esthétique : ces œuvres utilisaient la laideur à des fins de provocation. Par conséquent, ces œuvres sont à l'opposé du premier critère énuméré par Gaut. Or, puisque ces œuvres respectent un nombre assez important des critères, on ne peut leur nier le statut d'œuvre d'art. La même logique s'applique aux œuvres d'art qui n'expriment aucune émotion ou qui ne présentent aucune complexité. Rendre individuellement nécessaire n'importe quel critère de Gaut aurait pour conséquence le refus au statut d'œuvre d'art à des objets déjà accepté comme de l'art.

Ensuite, toujours dans l'optique de prouver l'art peut être défini à l'aide d'un *cluster concept*, Gaut affirme qu'aucun de ses critères ne peut devenir une condition nécessaire. Selon lui, ce serait commettre la même erreur que les théories fonctionnalistes, formalistes, expressivistes, institutionnelles et historiques qui ont pris un critère particulier et l'ont transformé en critère maître dans leur composition d'une définition de l'art. Erreur que mentionnaient déjà Wittgenstein et Weitz et qui est à l'origine de bien des mésententes sur ce qui est ou non de l'art.

En effet, chaque définition, en ne s'intéressant qu'à certains critères lors de son analyse d'un objet (l'art primitif, l'art conceptuel ou encore la musique populaire, pour prendre des exemples dont le statut est sujet à débat), ne peut qu'être en désaccord avec une autre définition qui met l'accent sur des critères différents. "*Because there is a plurality of criteria, conversion*

*of different criteria into necessary conditions yields conflicting judgements about what objects are artworks.*"<sup>41</sup>

Par exemple, si les expressivistes<sup>42</sup> cherchent dans l'objet (une sculpture bien définie représentant un animal, par exemple) l'expression d'émotions, ils ne trouveront rien qui respecte leur définition de l'art et ils ne pourront considérer sérieusement que l'objet est une œuvre d'art. Par contre, les fonctionnalistes<sup>43</sup> y verront des qualités esthétiques et affirmeront au contraire qu'il s'agit d'une œuvre d'art.

Forcer des critères à devenir des conditions nécessaires comme le font ces définitions va à l'encontre de la pluralité de façons dont un objet peut être considéré comme un art. Diversité dont tient compte la défense de l'art comme *cluster concept* chez Gaut par de multiples critères non nécessaires individuellement:

*"The sheer variety of artworks and art forms also suggests that only a complex account, involving multiple criteria, will easily fit the phenomena. So cluster accounts, through their multiple criteria, allow us to take at face-value much of our common talk about why something is art and to acknowledge the enormous variety of artworks. Though their philosophical development may be complex, the underlying motivation of cluster accounts is simple."*<sup>44</sup>

L'art en tant que *cluster concept* serait ainsi la première théorie de l'art à pouvoir reconnaître tous les œuvres actuellement acceptés comme de l'art.

---

<sup>41</sup> *Ibid.*, p. 37.

<sup>42</sup> On désigne comme expressivistes les théoriciens qui accordent une importance particulière à l'expression des émotions dans l'évaluation d'une œuvre.

<sup>43</sup> On désigne comme fonctionnalistes les théoriciens qui accordent une importance particulière à l'expérience esthétique, le plaisir et l'intérêt dans l'évaluation d'une œuvre.

<sup>44</sup> *Op. cit.*, The cluster account of art defended, p. 278.

#### 1.4. Quelques objections à cette conception de l'art

Dans l'article présentant son projet, Gaut note des objections qu'on pourrait lui adresser. L'une d'entre elles fait part du manque de rigueur que pourrait occasionner la possibilité de modifier la liste de critères afin de la rendre plus adéquate à nos intuitions sur l'art. En effet, cette objection laisse entendre qu'il n'y aurait pas de contre-exemples possibles à cette conception de l'art, puisqu'il suffirait de l'ajuster si des critères sont erronés ou si des critères sont manquants. En l'absence de contre-exemples, l'art en tant que *cluster concept* serait alors vide de sens.

Or, des contre-exemples sont possibles. Selon Gaut, toute définition réussie de l'art, en termes de conditions individuellement nécessaires, serait un contre-exemple à l'art comme *cluster concept* : *"By giving a set of individually necessary and jointly sufficient for something to be art, one could show that the cluster account is mistaken"*<sup>45</sup>.

Sur cette même objection, Gaut souligne l'importance de faire une distinction entre la forme défendue (l'art en tant que *cluster concept*) et son contenu (la liste de critères). Affirmer qu'un des critères suggérés par Gaut est inadéquat ne change rien à la rectitude de la forme défendue: *"rejecting this particular account of content need not undermine the correctness of the form of the cluster account."*<sup>46</sup>

Une autre objection que Gaut croit qu'on pourrait lui soumettre (et qu'il a effectivement reçu<sup>47</sup>) est que l'art en tant que *cluster concept* est en réalité une définition. Rappelons ici que Gaut défend l'idée de *cluster concept*, car il croit que l'art ne peut pas être défini. Or, en donnant

---

<sup>45</sup> *Op. cit.*, "Art" as a cluster concept", p. 39.

<sup>46</sup> *Idem.*

<sup>47</sup> "Stephen Davies and Robert Stecker have held in contrast that, far from being an alternative to a definition, the cluster account is an instance of one." *Op. cit.*, The cluster account of art defended, p. 273.

une liste de critères qu'un objet doit posséder pour être de l'art, n'est-il pas en train de « définir » l'art? Il y aurait donc matière à contradiction ici.

Toutefois, cette objection n'est qu'une dispute verbale pour Gaut.

*"What is at issue here is partly merely a verbal dispute. If one wants to call disjunctive accounts, as well as conjunctive accounts, "definition" then there is no point in insisting that only the latter are really definitions. The substantive point for which I have argued here would, however, be left untouched by such a concession: one cannot give a definition of art in terms of individually necessary and jointly sufficient conditions, and one must instead use a disjunctive account of the form specified (whether or not one decides to call this cluster account a definition)."*<sup>48</sup>

Ce passage démontre que lorsque Gaut affirme que l'art ne peut pas être défini, il entend le mot définition dans son sens conjonctif, soit une définition avec des conditions individuellement nécessaires. C'est ce sens du mot définition qui est employé habituellement lorsque l'on cherche à définir un objet. Or, même le fait d'appeler « définition disjunctive » l'art en tant que *cluster concept* ne serait pas une contradiction puisque Gaut ne s'est pas opposé à toutes les définitions possibles, mais seulement au modèle conjonctif. D'ailleurs, le refus de ce dernier est une nécessité si l'on est en faveur d'un *cluster concept* pour l'art:

*"the truth of the cluster account entails that art cannot be defined, in the sense of giving individually necessary and jointly sufficient conditions for something's being art. So the argument for the indefinability of art follows immediately from the argument for the cluster account. Nothing more is required."*<sup>49</sup>

Passons à une dernière objection. Selon moi, la difficulté la plus sérieuse avec l'idée de Gaut concerne l'absence d'un nombre fixe de critères que doit remplir un objet pour être officialisé comme une œuvre d'art. *"There is ... a great deal of indeterminacy in how many of these criteria must apply if an object is to fall under the concept, though at the extremes there*

---

<sup>48</sup> *Op. cit.*, "Art" as a cluster concept", p. 40.

<sup>49</sup> *Op. cit.*, The cluster account of art defended, p. 278.

*are clear cases where it does and clear cases where it does not.*"<sup>50</sup> Les passages qui abordent l'idée d'un nombre de critères nécessaires sont vagues, laissant entendre qu'il n'existe pas de nombre magique, ni de critères qui pèsent plus lourd dans la balance lors de l'évaluation d'un objet. L'absence d'un nombre fixe de critères nécessaires pour atteindre le statut d'art est problématique dans la mesure où il est difficile de classer clairement les objets qui respecteraient, par exemple, entre cinq et sept critères.

Dans *The cluster account of art defended*, Gaut concède à cette objection en ajoutant qu'il y a des raisons pour ne pas fixer un nombre de critères requis, et ce, tant pour identifier un objet comme de l'art que pour identifier un cas entre les deux frontières:

*"there are reasons not to stipulate a threshold number of criteria required for something to be art, and so reasons not to do this for borderline cases. The cluster account, as I have formulated it, has the implication that objects satisfying all or none of the criteria will not be borderline cases of art; but that is all."*<sup>51</sup>

Gaut s'explique en établissant une comparaison avec la théorie de Denis Dutton. Sans défendre que l'art est un *cluster concept*, Dutton dispose d'une liste de critères similaire à celle de Gaut afin d'identifier si un objet est une œuvre d'art. La voici:

*"(i) it is a source of pleasure in itself; (ii) it requires the exercise of a specialized skill; (iii) it is made in a recognizable style; (iv) there exists a critical language to discuss it; (v) it represents in varying degrees of naturalism; (vi) its makers consciously intend it to produce pleasure; (vii) it is frequently bracketed off from ordinary life, being 'made special', often involving intense emotion; and (viii) it affords an imaginative experience."*<sup>52</sup>

De plus, comme pour l'aspect disjonctif du *cluster concept*, la théorie de Dutton stipule qu'un objet n'a pas besoin de posséder tous les critères, mais il doit en posséder « le plus possible ». Ici également, aucun nombre n'est spécifié afin de délimiter clairement les frontières

---

<sup>50</sup> *Op. cit.*, "Art as a cluster concept", p. 26.

<sup>51</sup> *Op. cit.*, *The cluster account of art defended*, p. 280.

<sup>52</sup> Il s'agit ici de la liste des critères de Dutton tel que Gaut la formule dans *Ibid.*, p. 279.

entre ce qui est de l'art et ce qui ne l'est pas. Néanmoins, il est possible d'établir que les sculptures jumelles Yoruba sont des œuvres d'art en satisfaisant six critères (ii) à (v), (vii) et (viii). Or, si nous devons accepter six comme étant le nombre de critères à respecter pour qu'un objet soit de l'art, les parties de football seraient également de l'art en vertu des critères (i) à (iv), (vi) et (vii). La conclusion qu'en tire Gaut est qu'il faut éviter de préciser un nombre de critères à respecter et, à la place, déterminer pour chaque cas si les critères présents dans l'objet suffisent à l'attribution du statut d'œuvre d'art:

*"So some sets of criteria suffice for something's being art, but an equinumerous set with different criteria does not. [...] It is for this reason in part that I cast my version of the cluster account in disjunctive form. The appeal to the presence of most or weighted criteria is avoided, and one instead lists disjuncts and determines whether it is true of each disjunct that it suffices to make something art, makes something borderline art, makes the thing clearly not art, or is completely indeterminate."*<sup>53</sup>

### **1.5. Pourquoi cette théorie est-elle la plus appropriée pour analyser le jeu vidéo?**

Il est difficile de choisir une théorie qui donnerait une définition satisfaisante de l'art. Bien que Gaut offre d'excellents arguments en faveur de la notion de *cluster concept* pour expliquer l'art, nous aimerons ici ajouter des raisons de considérer cette théorie comme étant la plus appropriée au cas qui nous intéresse ici soit le statut du jeu vidéo.

Tout d'abord, chez Dutton, on retrouve une hypothèse intéressante sur la raison d'être des "*cluster theories*". Selon lui, elles existent, car l'art est une partie intégrante de notre nature humaine:

*"Dutton [...] takes a distinctly naturalized spin on the cluster theory of art, claiming that the conditions stem from the evolved psychological, behavioral, and social dispositions of our species, and hence are universal among all human cultures. [This cluster exists because] art is a part of our evolved and universal human nature."*<sup>54</sup>

---

<sup>53</sup> *Ibid.*, p. 280.

<sup>54</sup> *Op. cit.*, *The art of videogames*, p. 177-178.



Ensuite, chez Novitz, il y a cette idée qu'il existe plusieurs manières pour un objet d'atteindre le statut d'œuvre d'art:

*“there is no one way that an artefact must be in order to be a work of art; there are shades, degrees, nuances, and subtleties bred of social life, all of which defy straightforward empirical investigation and so cannot be captured in precise formulations or rigorous definitions; still less by appeal to artistic laws or aesthetic universals. Rather, the decision to treat an artefact as a work of art is made in terms of criteria that have much to do with the historically shaped life of a society; criteria that are of significance only because of their social location—the beliefs, preferences, values, and social arrangements that prevail within a society at a given time, and which make these features (rather than those) a mark of arthood.”*<sup>55</sup>

Ce que nous retenons chez ces deux auteurs, c'est que l'art, produit de l'homme (un être changeant), ne peut être enfermé dans une définition stricte, d'où l'intérêt des définitions ouvertes et disjonctives. En effet, ces dernières, en proposant une liste de critères que peut posséder un objet sans devoir tous les posséder afin d'être considéré comme une œuvre d'art (donc en suggérant qu'il a plusieurs façon pour un objet d'atteindre cette considération), nous permettent d'envisager à titre d'art de nouvelles formes d'expression qui, sans être identifiable à une forme traditionnelle (critère ix), mériteraient cette appellation.

Ceci n'est pas sans rappeler l'une des critiques adressées aux *cluster theories*. À vrai dire, ces théories destinent le terme *art* à une expansion constante en envisageant la possibilité d'y intégrer de nouvelles formes d'expression artistique. Or, comment pourrait-il en être autrement? Les révolutions technologiques apportent toujours avec elles de nouvelles possibilités artistiques.

Le cas du cinéma<sup>56</sup> est révélateur à cet égard. La forme artistique des films est née grâce à l'animation d'images photographiques qui s'ajoutait à la narration. Toutefois, bien qu'elle

---

<sup>55</sup> Novitz, D. (1998). Art by another name. *The British Journal of Aesthetics*, 38(1), p. 26.

<sup>56</sup> Notre objectif étant d'analyser la valeur artistique du jeu vidéo en fonction d'une théorie contemporaine de l'art, nous n'évoquons le cas du cinéma que pour soutenir notre argumentation qui repose sur ce choix de concevoir l'art comme un concept ouvert / extensible. Ce choix méthodologique explique l'absence d'une comparaison plus



partage avec des formes plus matinales d'art – comme le théâtre – des techniques représentationnels, elle s'en différenciait par la nature de son médium qui était le résultat d'une avancée technologique : *“The artistic form of films – narratives comprised of moving pictures – is clearly related to earlier forms of art such as theatre, sharing many of their representational techniques, but differing in its technologically derived medium.”*<sup>57</sup>

Malgré ces ressemblances à des formes d'art traditionnel, à leurs débuts, les films n'étaient pas pour autant considérés comme de l'art, notamment parce qu'ils étaient le fruit d'une production de masse:

*“there was a great deal of skepticism that films were a genuine form of art, or that they had the potential to be any good as art, and many culture theorists saw film as a mass produced thing, as a debasement of art.”*<sup>58</sup>

C'est en se sophistiquant et en produisant ses propres chefs-d'œuvre que le médium est devenu un art. Ainsi, et c'est sur quoi nous voulons mettre l'accent ici, notre utilisation du terme art a connu une expansion pour accommoder cette nouvelle forme d'expression artistique qui a vu le jour suite à l'invention d'une nouvelle technologie: *“our usage of the term art has expanded to encompass a medium with quite different artistic means and aims to those seen in earlier forms to which the term originally referred.”*<sup>59</sup>

On pourrait nommer les *cluster theories* des théories adaptatives, c'est-à-dire des théories qui permettent l'introduction de nouvelles formes d'expressions au statut d'art: *“Art [...] is an*

---

significative du jeu vidéo au cinéma. Le lecteur qui souhaiterait s'informer davantage sur les similitudes entre ces deux médiums peut se référer au chapitre trois de Triclot, M. (2011). *Philosophie des jeux vidéo*. Paris: Zones.

<sup>57</sup> *Op. cit.*, *The art of videogames*, p. 193.

<sup>58</sup> *Ibid.*, p. 194.

<sup>59</sup> *Idem.*

*open concept, and like the concepts of religion, government, or sport, art stands ready to cover new instances and incarnations.”*<sup>60</sup>

Finalement, chez Tavinor, on retrouve cette idée que l'approche disjonctive a son utilité, notamment pour le cas des jeux vidéo. Selon lui, une telle conception de l'art permet de rendre superficielles les différences que ce médium possède avec l'art traditionnel:

*“a subsequent strength of this disjunctive “cross-cultural” approach is that it may allow us to abstract away from the superficial differences that videogames have to Western-paradigm art, and especially high art, and that may generate skepticism that videogames are indeed art.”*<sup>61</sup>

En effet, si les jeux vidéo doivent être un jour considéré comme de l'art, ils le seront d'une manière distincte des formes actuellement reconnues : *“though they significantly align with art, videogames may count as a new and distinctive kind of art.”*<sup>62</sup> C'est la raison pour laquelle Tavinor croit que nous devons approcher les jeux vidéo avec un angle propre au médium et non en le comparant aux arts traditionnels: *“we should approach videogames on their own terms, and not always judge them by more familiar forms of culture that philosophers of the arts and other theorists have typically dealt with.”*<sup>63</sup> C'est là tout l'avantage d'entreprendre une comparaison entre les jeux vidéo et l'art en se basant sur une conception ouverte de l'art comme celle formulée par Gaut. La théorie de Gaut dispose des outils nécessaires pour évaluer un médium dont la valeur artistique demeure indéterminée.

De même, si la forme défendue par Gaut (l'idée de *cluster concept*) a reçu de vives critiques, aucun des critères qu'il a formulés n'a reçu le même traitement : nous y voyons donc un accord parmi les théoriciens sur la pertinence de ceux-ci. Un accord sur l'idée que ce sont ces

---

<sup>60</sup> Dutton, D. (2000). “But they don't have our concept of art” dans Carroll, N. (ed.) *Theories of art today*, Madison: University of Wisconsin Press, p. 231.

<sup>61</sup> *Op. cit.*, *The art of videogames*, p. 179.

<sup>62</sup> *Ibid.*, p. 196.

<sup>63</sup> *Idem.*

critères qu'il faut chercher lors de l'évaluation d'un objet qui désire être reconnu comme une œuvre d'art. C'est la tâche à laquelle nous nous apprêterons dans le troisième chapitre. Il importe d'abord de définir ce qu'est un jeu vidéo et c'est ce que nous ferons dans le prochain chapitre.

## Conclusion

Dans ce chapitre, nous avons vu que les échecs des définitions traditionnelles de l'art sont liés à l'utilisation d'une seule essence comme condition nécessaire au statut d'œuvre d'art. Ce qui amena Weitz à affirmer que le projet définitionnel est irréalisable et qu'il fallait plutôt tenter d'identifier quel type de concept est « art ». Toutefois, son application de l'air de famille à l'art fut contestée, notamment par Mandelbaum qui insiste sur le fait qu'il y a une différence majeure entre de simples ressemblances et un trait de famille, le second impliquant une propriété commune entre les objets comparés.

Afin de remédier à la situation, Gaut, croyant également que l'art ne peut pas être défini, proposa plutôt d'utiliser la notion de *cluster concept* chez Wittgenstein pour tenter de saisir la nature de l'art. Sa théorie distingue ce qui est de l'art de ce qui ne l'est pas à l'aide d'une liste de critères. Étant donnée sa forme disjonctive, elle stipule également qu'un objet n'a pas besoin de respecter tous les critères pour obtenir le statut d'œuvre d'art, bien que le nombre de critères à remplir soit une question de cas par cas.

Après avoir présenté et réfuté quelques objections à l'idée que l'art est un *cluster concept*, soit qu'elle serait vide de sens, voir elle-même une définition (ce à quoi elle est censée être supérieure), nous avons terminé en recensant des raisons additionnelles de considérer l'usage de cette théorie pour le présent travail. En effet, d'autres théoriciens, dont Novitz et Dutton, avancent dans la même direction que Gaut dans l'idée que l'art ne peut avoir qu'une forme disjonctive, car il pourrait bien exister plus d'une façon pour un objet d'atteindre le statut d'œuvre d'art. Nous en avons conclu que, vu son caractère ouvert et sa capacité à s'adapter aux nouvelles formes d'expressions, cette théorie est la plus appropriée pour répondre à notre question de recherche.

## CHAPITRE 2 – QU’EST-CE QU’UN JEU VIDÉO?

### Introduction

Si l'on demeure au niveau de son étymologie, le jeu vidéo est défini comme un médium ludique. En effet, *jeu vidéo* est la somme de deux mots : *jeu* (qui définit une activité qui produit du divertissement, de l’amusement, un passe-temps) et *vidéo* (qui exprime la fonction de produire des images et de les visualiser sur l’écran). C’est à cette définition traditionnelle<sup>64</sup> et purement ludique que nous nous opposerons ici, puisqu’elle est la cause d’idées préconçues à l’égard du jeu vidéo.

Comme le note Balzerani, « Tous les préjugés liés aux jeux vidéo sont générés par sa propre étymologie. »<sup>65</sup> Nous proposons donc, dans la première partie de ce mémoire, d’explorer ce qu’est un jeu vidéo au-delà du présupposé qu’il s’agit d’un jouet et en envisageant, au contraire, le potentiel artistique qu’il renferme. Pour reprendre les mots de Tavinor, regarder les jeux vidéo avec un œil sympathique nous permet déjà d’entrevoir des richesses impressionnantes.<sup>66</sup> En effet, ce n’est qu’en soulevant le voile des préjugés<sup>67</sup> que nous disposerons de la clarté nécessaire pour nous lancer dans une recherche de ce qui lie le jeu vidéo à l’art.

---

<sup>64</sup> Nous utiliserons l’appellation « définition traditionnelle » comme synonyme d’« étymologie » afin de conserver la fluidité du texte.

<sup>65</sup> Balzerani est une critique d’art ayant développé une expertise quant aux relations existantes entre les jeux vidéo et l’art contemporain. Balzerani, M. (2006). Déjouer le jeu. Réappropriation et détournement de l’univers de jeux vidéo dans la création contemporaine. *L’Évolution psychiatrique*, 71(3), p. 562.

<sup>66</sup> Notre traduction des mots de Tavinor: “*looking on games with a sympathetic eye already turns up impressive riches.*” *Op. Cit.*, *The Art of Videogames*, p. 12.

<sup>67</sup> Ces préjugés sont exposés dans la problématique. À titre de rappel, on reproche notamment au jeu vidéo d’être une perte de temps et la cause de comportements violents.

Pour remettre en question ces préjugés, il convient également de revoir notre image collective des joueurs. On ne peut utiliser la caricature du jeune adolescent pour les décrire.<sup>68</sup> Avec une clientèle dont l'âge moyen est de 35 ans<sup>69</sup>, les jeux vidéo s'adressent également à un public mature, prouvant l'inexactitude de cette caricature. Il ne faudrait pas non plus négliger le fait que les jeux vidéo sont consommés par des gens cultivés: "*In many respect, videogames are a hard sell to culturally literate people*"<sup>70</sup>. Une nouvelle audience qui demande plus de variété et qui a provoqué une attention critique grandissante à l'égard du médium, ce qui explique en partie ses récents développements artistiques.

En réalité, depuis *Space War*<sup>71-72</sup>, le jeu vidéo a subi de nombreuses évolutions. Ce sont ces évolutions qui feront l'objet du présent chapitre.<sup>73</sup> La première que j'aborderai concerne l'aspect graphique. Étant donné l'amélioration des moteurs graphiques, les jeux vidéo d'aujourd'hui présentent des univers sublimes et riches en détail. La seconde évolution, quant à elle, se situe au niveau narratif. Justement, bien des jeux vidéo racontent des histoires complexes dignes de comparaison avec la grande littérature. Finalement, la troisième évolution se déroule au niveau interactif. Les jeux vidéo contemporains, notamment les jeux dits "*Open World*"<sup>74</sup>, ont

---

<sup>68</sup> "*The audience for games is maturing and widening, showing the inaccuracy of the popular image of gamers as adolescent boys*". *Ibid.*, p. 7.

<sup>69</sup> Association, E. S. (2016). 2016 sales, demographic, and usage data: Essential facts about the computer and video game industry. *Esa*. Repéré à <http://essentialfacts.theesa.com/Essential-Facts-2016.pdf>

<sup>70</sup> *Op. Cit.*, *The Art of Videogames*, p. 12.

<sup>71</sup> « *Space War* » est considéré comme le premier vrai jeu vidéo de l'histoire, car il faisait appel à un dispositif interactif et à un scénario, le joueur devait diriger un vaisseau spatial, couper le moteur et le mettre en orbite en échappant aux astéroïdes. Balzerani, M. *art. cit.*, p. 561.

<sup>72</sup> Une ludographie (liste de références des jeux cités) est disponible à la fin du mémoire.

<sup>73</sup> À titre informatif, l'objectif poursuivi ici n'est pas d'écrire une histoire du jeu vidéo, mais bien de retracer, à travers trois évolutions, des nouveautés dans la composition des jeux vidéo qui ont un caractère artistique. En d'autres mots, ce sont ce que les jeux vidéo sont actuellement qui nous intéressera et non ce qu'ils ont déjà été. Néanmoins, le lecteur qui désire une vision plus complète du chemin parcouru par les jeux vidéo depuis « *Space War* » peut se référer aux ouvrages de Kent et Cario.

<sup>74</sup> Les jeux "*Open World*" (monde ouvert ou monde libre en français) sont des jeux dans lequel le joueur a la possibilité de parcourir librement le monde virtuel tout en disposant de la liberté d'effectuer plusieurs interactions dans ce dernier. Pour mieux saisir ce concept de level design, voir l'exemple d'*Oblivion* dans la section « 2.3. L'évolution de l'interactivité » du présent mémoire.

multiplié les possibilités d'interactions avec l'environnement virtuel et les personnages qui le composent, accordant au joueur une liberté d'action de plus en plus grande. Ces évolutions m'amèneront à discuter de la nature des jeux vidéo: ce sont des fictions interactives.

Par la suite, en tenant compte de ces données et de ce qui entre dans la création d'un jeu vidéo, nous recommanderons une nouvelle définition de ce médium. Autrement dit, l'objectif ici est de définir le jeu vidéo suite aux évolutions qu'il a connues. Après tout, une bonne définition du jeu vidéo doit faire mention de ce qui se présente progressivement comme un fait: ce que créent les concepteurs de jeux vidéo n'est pas bien différent de ce qui est créé dans les disciplines artistiques reconnues.

## 2.1. L'évolution graphique

Le jeu vidéo étant une forme d'expression qui propose la manipulation d'images<sup>75</sup> (et donc, qui fait appel principalement à la vue), l'évolution graphique est celle que l'on remarque le plus rapidement. À titre indicatif, les dernières consoles sont des merveilles technologiques en soi. Elles permettent la diffusion d'images performées<sup>76</sup>, des images qui sont à la fois contemplées et manipulées. C'est d'ailleurs la raison pour laquelle on parle du jeu vidéo comme étant un médium tactile plutôt qu'audiovisuel : « l'essence même du jeu vidéo ne se réduit pas dans cette vision des images, elle se trouve plutôt dans la possibilité de manipuler en temps réel

---

<sup>75</sup> Il importe de spécifier ce qu'il faut entendre ici par « manipulation d'images ». Prenons pour exemple un moment typique de plusieurs jeux: quand un ennemi approche de l'avatar contrôlé par le joueur et tente de l'attaquer, qu'est-ce qui se passe réellement au juste? Une image (le *sprite* du monstre) tente d'entrer en contact avec une seconde image (le *sprite* de l'avatar). Qu'est-ce que jouer dans cette situation? C'est *agencer des images*. Je suis l'acteur qui doit empêcher l'image de l'ennemi d'atteindre l'image de mon avatar. Et c'est là le plaisir du jeu vidéo: « Le plaisir vidéoludique est donc plaisir de l'agencement d'images en train de se réaliser favorablement. »<sup>75</sup> Bonhomme, S. (2013). L'image performée. *Nouvelle revue d'esthétique*, 11(1), p. 34.

<sup>76</sup> On utilise à tort l'appellation « image numérique » pour décrire le type d'image diffusé par un jeu vidéo. En effet, on ne peut ignorer que les jeux vidéo sont un médium interactif. L'image qui est diffusée à l'écran prescrit une opération et elle change selon les actions du joueur. Ce faisant, le joueur devient le nouveau référent: en jouant, c'est lui qui détermine l'image qui sera rendue. C'est en ce sens que l'on doit plutôt parler d'images performées. Pour plus d'informations sur cette distinction entre les 2 types d'images, consulter *Ibid.*

ces images. »<sup>77</sup> Cette manipulation d'images en temps réel est devenue possible grâce à l'utilisation de technologies qui étaient autrefois le monopole du grand cinéma : *"The most recent batch of consoles [...] are each technological marvels that bring real-time digital animation into the home where less than twenty years ago such animation was the exclusive domain of big budget film makers."*<sup>78</sup> Or, aujourd'hui, de telles technologies sont utilisées pour permettre aux joueurs d'intégrer des mondes fictifs forts réalistes.

En vérité, les jeux modernes se déroulent dans des mondes virtuels ultras définis. Ils n'ont rien à envier à leurs prédécesseurs qui projetaient à l'écran de simples bonshommes qui se déplaçaient mécaniquement dans des décors aussi vides que flous. Une simple comparaison entre ces deux jeux produits par la même compagnie démontre la rapide croissance des moteurs graphiques.

Image 1: *The Elder Scrolls II: Daggerfall* (1996) à gauche / *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011) à droite



En quinze ans, nous sommes passés de jeux piètrement pixélisés à la représentation d'environnements dont les détails frôlent le photoréalisme<sup>79</sup>. Cette attention portée aux détails prend des proportions significatives selon le titre. Par exemple, dans la célèbre *Liberty City*, le

<sup>77</sup> Balzerani, M. *art. cit.*, p. 563.

<sup>78</sup> *Op. Cit.*, *The Art of Videogames*, p. 6.

<sup>79</sup> Bien que certains jeux s'approchent du photoréalisme en terme de représentations graphiques, ce qu'on voit le plus souvent est plutôt une tentative d'enchanter l'apparence des monde fictifs dans l'optique de leur donner un style distinctif. *Ibid.*, p. 184.



monde fictif où se déroule *Grand Theft Auto IV*, les éléments présents pour simuler la vie en ville ne manquent pas: des citoyens circulent dans les rues en respectant la signalisation, les boîtes aux lettres explosent au contact avec une automobile et toutes sortes de déchets longent les trottoirs et les rivières. On peut même apercevoir les premiers rayons du soleil briller à la surface d'une rivière: "*In Grand Theft Auto IV the early morning sunlight sparkles very naturalistically, and beautifully, off the surface of the Humboldt River.*"<sup>80</sup>

Image 2: Humboldt River dans *Grand Theft Auto IV* (2008)



Cette reproduction du cycle jour/nuit n'est pas le seul élément qui ajoute au caractère réaliste des représentations. La température est également de la partie: quand le soleil n'est pas visible dans le ciel, soit il est caché par un nuage, soit il pleut. Certains jeux, dont ceux de la série *Harvest Moon*, reproduisent même les saisons.

---

<sup>80</sup> *Ibid.*, p. 69.

Image 3: Un jour d'hiver dans Harvest Moon: Magical Melody (2005)



On peut également mentionner ici, comme élément qui ajoute du réalisme aux représentations, la présence de lois de la physique. Comme le note Tavinor, “*physics is now a crucial part in conveying realistic fictional worlds.*”<sup>81</sup> En effet, il y a maintenant une utilisation impressionnante des lois de la physique dans les jeux. Ainsi, dans *Oblivion*, lancer une boule de feu dans une pièce en désordre a pour conséquence le décollage d’une variété d’objets dans plusieurs directions. On retrouve même cette utilisation de la physique dans plusieurs titres de la série *The Legend of Zelda*. Par exemple, quand Link nage ou fait face à un ventilateur (élément présent dans quelques casse-têtes de la série), il rencontre une résistance soit respectivement la force du courant et celle du vent.

---

<sup>81</sup> *Ibid.*, p. 65.

Image 4: Link face au vent sur l'Île du Vent dans *The Legend of Zelda: The Wind Waker HD* (2013)



Ces ajouts permettent aux joueurs de sentir la présence de forces physiques, ce qui rajoute un effet de réalisme aux représentations graphiques.

Toujours dans l'optique de donner vie aux représentations, on retrouve les effets sonores. Ce qui est étonnant à cet effet, c'est la minutie avec laquelle on enveloppe les représentations:

*"Grand Theft Auto IV makes an exemplary use of such acoustic modeling: a simple example occurs when the player exits their car and closes the door on the acoustic space within, and the car stereo now sounds muffled as though coming from within the car. These sorts of naturalistic and subtle acoustic spatial effects can add significant impact to the fiction."*<sup>82</sup>

Poussons notre investigation de l'évolution graphique avec un exemple encore plus évocateur du souci du détail chez les concepteurs de jeux. Pendant le développement d'un jeu de la série Assassin's Creed, le studio Ubisoft de Montréal a fait appel à un historien<sup>83</sup> afin de

---

<sup>82</sup> *Ibid.*, p. 77.

<sup>83</sup> L'historien en question, Laurent Turcot, est un spécialiste de l'histoire urbaine et de l'histoire culturelle française.

reproduire l'ambiance de Paris à l'heure de la Révolution française de 1789.<sup>84</sup> Jouer à ce jeu est une expérience unique qui permet au joueur de revisiter Paris comme aucun autre média ne peut le faire. L'architecture de la ville, l'allure des habitants et leur comportement, les activités dans les ruelles: tout a été pensé pour que cette reproduction de Paris soit des plus réalistes. Une peinture pourrait représenter ces éléments et nous faire vivre une expérience esthétique, mais elle ne pourra pas produire chez le sujet une expérience aussi riche que l'intégration même de la ville dans un jeu vidéo via un avatar que l'on peut déplacer à notre guise.

Le potentiel artistique d'une telle reproduction ne manque pas. Cette idée de « revisiter » Paris prend tout son sens en considérant la notion d'image performée abordée plus haut. À vrai dire, le joueur a le contrôle de la caméra virtuelle. Il peut visualiser l'environnement qui l'entoure (vue à la troisième personne) ou voir à travers les yeux de son personnage (aussi appelé vue à la première personne). Il peut même effectuer un zoom sur un élément du décor qui attire son regard. Bref, la caméra virtuelle lui permet de se concentrer sur les éléments visuels de son choix. Dans un titre comme *Assassin's Creed Unity* où le monde présenté au joueur est magnifique et ne demande qu'à être regardé, il n'est pas rare qu'un joueur cesse toute action afin de contempler l'environnement virtuel.

Sans être aussi détaillé, même l'environnement « cartoon-like » représenté dans *The Legend of Zelda: The Wind Waker* présente un attrait esthétique lors des voyages en bateau:

*“During these trips, it's precisely the virtual world that steals the spotlight: when gameplay mechanics are de-emphasized, we can't help but pay attention to the motion of the waves, the artfully rendered cloud patterns, the stylized wisps of wind, and the slowly*

---

<sup>84</sup> Marceau, P. (2014). Un peu de l'UQTR dans le jeu vidéo *Assassin's Creed* d'Ubisoft. *Radio-Canada*. Repéré à <http://ici.radio-canada.ca/regions/mauricie/2014/11/11/008-qttr-assassin-creed-professeur-histoire-laurent-turcot.shtml>

*changing positions of sun, moon, and stars. At night, even the backgroud music fade away, leaving only a quiet soundscape of wind and waves.”*<sup>85</sup>

Ce qui amène une question essentielle. Pendant ces quelques instants où le joueur cesse toute action afin de contempler le monde présenté à l'écran, il n'est plus théoriquement en train de jouer. Or, s'il ne joue pas et contemple les représentations, n'est-il pas en train de vivre une expérience esthétique?

Chez Tavinor, la réponse à cette question est plutôt positive. Selon lui, ce raffinement esthétique au niveau des représentations est l'un des plus beaux accomplissements des jeux vidéo, voire même une raison de les voir comme une forme d'art:

*“Arguably, the graphical representations seen in videogames are one of their most important aesthetic achievements, and they seem immediately comparable to representational advances seen in other art forms through-out history. The stunning representational advances may also provide one of the most compelling reasons to see videogames as a form of art.”*<sup>86</sup>

Même s'il s'avérait que Tavinor se trompe, il en demeure que les exemples présentés ici confirment le désir des *game designers* d'offrir de riches représentations graphiques. Une évolution qui est propulsée par le lien étroit du jeu vidéo avec la technologie et qui, par conséquent, n'a pas fini de nous surprendre. À titre d'exemple, en 2011, des écrans capables de produire des images ultras définit (UHD) ou (4K) ont fait leur apparition sur le marché. Certains jeux se sont déjà adaptés à cette nouvelle résolution, rendant ainsi les représentations plus réalistes et plus détaillées qu'elles ne le sont déjà.

---

<sup>85</sup> Wilson, D. “Look before you warp” dans Cuddy, L. (2008). *The Legend of Zelda and Philosophy: I Link Therefore I Am*. Chicago: Open Court, p. 21.

<sup>86</sup> *Op. Cit.*, *The Art of Videogames*, p. 69-70.

## 2.2. L'évolution narrative

Plusieurs jeux vidéo racontent des histoires. Certains narratologistes, dont Janet Murray, croient que c'est en donnant plus de place à la narration que le jeu vidéo pourra réaliser son potentiel artistique.<sup>87</sup>

C'est exactement ce qu'ont fait les *game designers* ces dernières années. Les histoires que racontent les jeux vidéo sont de plus en plus complexes. En effet, beaucoup d'entre elles vont plus loin que le classique de la princesse en danger : *"Current video games have highly integrated narratives that are often far more complex than the most sophisticated noir plots."*<sup>88</sup> De plus, la possibilité de fonder un récit en se basant sur un jeu témoigne de cette avancée du médium : *"the possibility of basing a narrative of whatever sophistication on a game should indicate the level of narrative complexity already to be found in the medium."*<sup>89</sup>

Dans une certaine mesure, le jeu vidéo est comparable à un film auquel l'on ajoute des éléments de jeu: *"Narrative constitutes the primary interpretive interest in television and film dram, and in a number of literary forms. In fact, videogaming often seems to be a combination of these media forms with a gaming element."*<sup>90</sup> Or, contrairement à l'histoire qui se déroule dans un film et où une personne est spectateur de la narration, le jeu vidéo demande au joueur d'incarner le personnage principal (via un avatar) et de vivre cette histoire (dans un monde virtuel).<sup>91</sup> Il me faut toutefois préciser que les jeux vidéo ne se résument pas à des films interactifs. Le film interactif n'est qu'un type de jeu vidéo dans lequel l'histoire est transmise au

---

<sup>87</sup> Smuts, A. *art. cit.*

<sup>88</sup> *Idem.*

<sup>89</sup> *Idem.*

<sup>90</sup> *Op. Cit.*, *The Art of Videogames*, p. 20.

<sup>91</sup> *"with videogames it is usually the one person who is at the same time the performer and audience of the work"*. *Ibid.*, p. 59.

joueur à l'aide de nombreuses mises en scène entre lesquelles le joueur peut effectuer des choix limités.

Cependant, d'où l'importance de la présente précision, les mises en scène ne sont pas la seule façon de communiquer l'histoire d'un jeu vidéo. En réalité, cette dernière peut être transmise par des textes à l'écran, des *cut-scenes* et/ou se dérouler en même temps que le *gameplay*<sup>92</sup>. À titre d'exemple, dans la série *The Elder Scrolls*, la narrativité est présente sous ces formes tout en étant amplifiée par la présence de livres qui sont intégrés dans les jeux même. Ces livres sont accessibles à tout joueur désirant approfondir sa connaissance du monde virtuel dans lequel il se trouve. C'est-à-dire que la découverte de la narration d'un jeu constitue une motivation à jouer: "*Simple curiosity – a desire to know about our world – is also attuned to the worlds of videogames, and is indeed a powerful force in driving a player's activities toward completion of the narrative*".<sup>93</sup> Ainsi, dans *The Elder Scrolls IV: Oblivion*, « on retrouve des livres, des parchemins et des notes éparpillées un peu partout, accessibles via le menu du jeu, qui sont à imaginer comme étant partie intégrante du monde fictif. »<sup>94</sup> Ces livres, en plus des centaines de conversations possibles avec les personnages qui habitent l'univers fictif, ajoutent une profondeur narrative au jeu. En somme, l'industrie du jeu vidéo applique le conseil de Murray.

Mais, à quoi ressemble l'histoire d'un jeu vidéo? Il s'agit là d'une question dont la réponse varie d'un jeu à l'autre. Parfois l'histoire d'un jeu est « *scripté* » d'avance, comme c'est le cas dans un roman ou un film. Ainsi, dans *Max Payne*, un thriller noir, le joueur incarne un

---

<sup>92</sup> L'anglicisme "*gameplay*" sera utilisé ici, car ce dernier est difficilement traduisible. Ses équivalents approximatifs dans la langue française sont « la jouabilité » et « l'expérience de jeu ».

<sup>93</sup> *Ibid.*, p. 147.

<sup>94</sup> Notre traduction des propos tenus par Tavinor: "*Oblivion does have linguistic artifacts such as books, scrolls and scribbled notes, accessed through the game menu, that are imagined to be part of the game's fictional world.*" *Ibid.*, p. 78.

policier new-yorkais cherchant vengeance suite à la mort de sa femme et de sa fille. L'histoire est composée de conspirations bien travaillées qui motivent le joueur à découvrir le responsable de ce tragique événement. Smuts, professeur de philosophie, décrit ainsi la narration de ce jeu dans son article:

*“the game makes a great effort to motivate revenge-directed anger by forcing the player to work through hallucinatory flashback episodes in which Max is impotent to prevent the slaughtering of his family. The elaborate plot, complete with double-crossings and evidence of conspiracies spiraling out to the highest levels, helps to evoke classic noir-inspired dread.”*<sup>95</sup>

Par contre, dans les jeux où le *gameplay* est vaste, et c'est le cas des jeux de types *open world* tel qu'*Oblivion*, l'histoire est programmée tout en laissant au joueur la possibilité d'en choisir le cours. C'est au niveau de cette liberté que se situe toute la différence puisque l'objectif n'est plus seulement de progresser dans le jeu afin d'en découvrir « le script » (comme pour *Max Payne*), mais plutôt d'avoir un impact sur ce dernier par ses choix et actions. En ce sens, les jeux vidéo de ce type ne constituent pas des narrations closes, mais bien des narrations interactives.

*“Recent games have seen much of the narrative content devolve into gameplay, the personalization of the narrative, and the increasing use of the player's role in the discovery or disclosure of the narrative. The most adventurous response is the attempt to make interactive narratives, where the player becomes in part responsible for the course that the narrative takes.”*<sup>96</sup>

*Morrowind* est le point culminant à ce sujet: ce jeu permet littéralement au joueur de tuer des personnages essentiels à la narration, laissant alors le héros dans un monde fictif où l'histoire est annihilée.

C'est pourquoi, bien que ces jeux puissent avoir une quête principale, l'histoire est en partie ce que vous en faites : *“the player is also part-author of the fiction.”*<sup>97</sup> C'est là un élément

---

<sup>95</sup> Smuts, A. *art. cit.*

<sup>96</sup> *Op. Cit., The Art of Videogames*, p. 109.

<sup>97</sup> *Ibid*, p. 125.



qu'une partie de la communauté des joueurs juge désirable dans un jeu. En effet, une narrativité linéaire est vue comme étant contraignante par les joueurs qui tendent à donner de la valeur à leur propre contribution au déroulement de la narration dans le monde fictif : *"linrararity [...] is often seen as unduly constraining, as players tend to value their own contribution to the game fiction."*<sup>98</sup>

Une contribution qui explique pourquoi plusieurs jeux offrent des fins alternatives. Ainsi, la scène qui sera projetée à l'écran sera déterminée par les actions du joueur. Or, ces choix ne donnent qu'une liberté narrative partielle. En effet, l'environnement est parfois « limité », *"on rails"*, afin de mettre le joueur sur un chemin unique. En d'autres mots, lors d'un choix d'actions, le joueur n'invente pas une nouvelle suite d'évènements, il ne fait que choisir un chemin parmi ceux qui sont déjà programmés dans « le script » du jeu : *"The player interacts in the narrative events only by choosing the course of a scripted narrative, and not by performing novel fictive behaviors that might lead to novel narrative arcs."*<sup>99</sup>

Or, cette « limite » n'est pas à comprendre comme étant négative. Elle est plutôt une nécessité. En vérité, pour obtenir une histoire qui se tient, on ne peut laisser les joueurs déterminer totalement la narration fictive : *"definiteness [...] is utterly necessary for the depiction of sustained narratives."*<sup>100</sup> À cet égard, concilier liberté et narration est devenu un défi sur lequel travaillent présentement les *game designers*. Certains d'entre eux espèrent même créer un jeu où la narration serait procédurale, c'est-à-dire un jeu où l'histoire incorporerait les décisions du joueur à mesure qu'elle se développe : *"Procedural narrative would amount to an algorithm that through various functional placeholders creates a narrative around the player"*

---

<sup>98</sup> *Ibid.*, p. 119.

<sup>99</sup> *Ibid.*, p. 127.

<sup>100</sup> *Ibid.*, p. 119.

*incorporating their decisions as the narrative develops.”*<sup>101</sup> Est-ce désirable artistiquement? À quoi ressemblerait alors la narration? Nous ne pouvons actuellement pas répondre à ces questions.

Pour l’instant, ce qu’il faut retenir ici c’est que d’histoires absentes ou peu développées, l’aspect narratif des jeux vidéo a évolué jusqu’à exprimer des histoires comparables à celles que l’on retrouve dans les disciplines artistiques traditionnelles. Ainsi, la question n’est plus de savoir si les jeux vidéo racontent de bonnes histoires, mais plutôt de définir le degré de liberté narrative que l’on peut attribuer au joueur sans que l’influence des actions de ce dernier empêche la présentation d’une histoire cohérente. La recherche de cette « limite » donne lieu à des explorations artistiques que seul le jeu vidéo peut actuellement mener et qui pourraient avoir des impacts sur notre façon de concevoir l’art narratif.

### **2.3. L’évolution de l’interactivité**

Comparé à *Pac-Man* dont les interactions possibles par le joueur se résumaient aux déplacements de l’avatar jaune, il faut noter que les jeux modernes offrent des possibilités d’actions accrues. Pour tout dire, il y a maintenant tant d’interactions possibles dans les mondes virtuels et les personnages qu’ils renferment, qu’on pourrait croire que certains jeux simulent la réalité. Pour reprendre les mots de Jenkins, les jeux vidéo transforment l’écran d’ordinateur en un royaume d’expérimentation et d’innovation accessible à tous.<sup>102</sup>

Les jeux de type *open world* sont des exemples représentatifs de cette évolution. Dans ce type de jeu, le joueur est libre de choisir ce qu’il veut être dans un énorme monde fictif qu’on lui

---

<sup>101</sup> *Ibid.*, p. 127-128.

<sup>102</sup> Notre traduction des propos tenus par Jenkins: “[videogames] transform the computer screen into a realm of experimentation and innovation that is broadly accessible.” Jenkins, H. (2005). Games, the new lively art. *Handbook of computer game studies*, p. 177.

propose d'expérimenter. Ainsi, dans *Oblivion*, le joueur incarne un avatar qu'il crée lui-même, qu'il peut habiller à son goût, qu'il peut diriger où il veut dans un gigantesque monde virtuel afin de pratiquer une vaste gamme d'activités (pêcher, chasser, boire dans une taverne, danser, chanter, combattre, joindre une guilde de voleurs, marchander, sociabiliser ou simplement explorer de nouveaux territoires). Il faut ici ajouter que ces activités se déroulent dans un monde si bien présenté que le joueur s'y sent engagé : *"what makes Oblivion so engrossing is that the fantasy world is presented in an extraordinarily beautiful way and with such a complete freedom that exploring Cyrodiil is an engaging, emotional and aesthetically rewarding experience."*<sup>103</sup>

Ce qui rend également intéressantes les interactions avec un monde fictif comme celui développé dans *Oblivion*, c'est l'usage de l'intelligence artificielle. En effet, grâce à elle, les actions du joueur ont des conséquences, lui donnant alors l'impression que le monde fictif est vivant. Par exemple, s'il commet un vol, des gardes se précipiteront sur lui pour l'arrêter. Cette réponse de la part du jeu aux actions enclenchées par le joueur, ajouter au caractère libre et beau du monde fictif est la recette d'une expérience mémorable: *"Game play becomes memorable [...] when it makes you want to move, when it convinces you that you really are in charge of what's happening in the game, when the computer seems to be totally responsive."*<sup>104</sup>

Nous avons vu précédemment que les joueurs attribuent beaucoup de valeur à leur propre contribution à la narration. Le même état d'esprit s'applique lorsque les joueurs et les critiques de jeux vidéo jugent la qualité du *gameplay*. Un bon *gameplay* doit engager ou immerger le joueur et lui faire sentir qu'il est en contrôle, un contrôle qui s'exprime dans la variété d'actions dont il dispose. Plus précisément, les interactions possibles définissent la qualité du *gameplay*: *"when criticizing games, players and critics often turn first to the interactive and expressive*

---

<sup>103</sup> *Op. Cit.*, *The Art of Videogames*, p. 109.

<sup>104</sup> Jenkins, H. *art. cit.*, p. 180.

*qualities of the gameplay. Does it flow? Does it engage or immerse the player? Is it varied? How does it feel? ”*<sup>105</sup>

De tels questionnements sont dignes de comparaison avec ceux que l'on se pose lorsque nous évaluons les mérites artistiques d'une œuvre d'art. Après tout, c'est peut-être le *gameplay* même, cet élément des jeux vidéo que l'on considère comme étant incompatible avec l'art, qui engage les joueurs d'une manière similaire aux autres arts et qui mériterait d'être évalué artistiquement.

*“It is clear that videogames share many of their artistic qualities with other cultural forms – particularly in their graphical and narrative qualities – but they are also artistically significant in their own terms. Gameplay, which is comprised of the interactive challenges presented by games, has become an object of complexity and subtlety, calling in many cases for an artistic evaluation.”*<sup>106</sup>

C'est à ce genre d'évaluation qu'Adams songeait en 2006 lorsqu'il a écrit: *“In time we might find a way of judging gameplay itself according to an aesthetic: is it smooth, easy, natural?”*<sup>107</sup>

Cette idée que le *gameplay* mérite d'être évalué artistiquement peut sembler contre-intuitive. Or, il ne peut en être autrement puisque le *gameplay* est le centre de déploiement des émotions d'un jeu vidéo. Des émotions qui ont un impact sur la manière dont le joueur interagit avec la fiction. En effet, *“Because videogames are interactive fictions, placing players as an epistemic and behavioral agent within a game world, the feeling those players have can subsequently become an influential part of that fictional world, guiding their actions therein.”*<sup>108</sup>

De même, en tant que fictions, les jeux vidéo nous fournissent un accès privilégié à certains types de situations provocantes émotionnellement dans la mesure où agir dans un jeu

---

<sup>105</sup> *Op. Cit., The Art of Videogames*, p. 6.

<sup>106</sup> *Ibid.*, p. 5.

<sup>107</sup> Adams, E. W. (2006). Will computer games ever be a legitimate art form? *Journal of Media Practice*, 7(1), p. 261.

<sup>108</sup> *Op. Cit., The Art of Videogames*, p. 133.

vidéo exclut les coûts d'agir dans le monde réel.<sup>109</sup> On peut alors voir les jeux vidéo comme des mondes hypothétiques où l'on peut expérimenter une richesse d'émotions, et ce, sans conséquence.

C'est d'ailleurs parce qu'ils incluent la possibilité de commettre des gestes violents et gratuits que certains jeux sont perçus comme étant complètement immoraux. La série *Grand Theft Auto* (abrév. GTA) fut souvent citée à cet effet par qu'elle encourage des actions moralement condamnables. En fait, dans les GTA, le joueur peut commettre des actions qu'ils n'oseraient probablement jamais commettre dans la vie réelle: voler une banque, vendre de la drogue, écraser des civils avec une voiture pour ensuite empocher leur argent, etc.

Dans cette optique, le jeu vidéo est alors la possibilité d'expérimenter les émotions fortes associées à ces actions, et ce, sans les répercussions que ces dernières causeraient dans la réalité. Par exemple, la tension qui règne lors d'un vol de banque ou encore, la peur de se faire prendre par la police suite à une agression armée. Selon Tavinor, "*Grand Theft Auto: San Andreas is undoubtedly fictionally violent, but it also seems a significant artistic achievement, despite this violence – or perhaps indeed because of it.*"<sup>110</sup> En effet, le monde fictif présenté dans les GTA est incompris par plusieurs qui n'y voient que de la violence gratuite. Or, les jeux de la série sont plutôt des comédies noires qui nous permettent d'explorer le potentiel humain à être violent ou immoral.<sup>111</sup>

La violence fictive est une problématique qui n'est pas sans précédent dans le monde artistique. Or, "*such moral transgression might be a precondition of videogames becoming*

---

<sup>109</sup> Notre traduction: "*Fictional worlds seem to allow us a greater access to some kinds of emotionally provocative situations, given that acting in a fictional world lacks the costs of acting in the real world.*" *Ibid.*, p. 146.

<sup>110</sup> *Ibid.*, p. 4.

<sup>111</sup> *Idem.*

*serious – and hence potentially challenging – art.*”<sup>112</sup> En somme, on ne devrait plus parler des jeux vidéo comme étant des jouets, mais plutôt comme des mondes expérimentaux sérieux où il nous est possible de vivre des émotions invivables autrement. Une partie importante de l’art du jeu vidéo résiderait donc son interactivité, voir même dans l’immoralité des gestes qu’elle autorise et qui mettent au défi nos émotions.

## **2.4. Vers une nouvelle définition du jeu vidéo**

Les évolutions discutées jusqu’à présent dressent un portrait nouveau des jeux vidéo. Le jeu vidéo, bien qu’encore dans son enfance, offrent déjà aux joueurs des expériences remarquables. Dans ces expériences, on propulse le sujet dans un monde fictif graphiquement réaliste qu’il peut contempler à sa guise par le contrôle d’une caméra virtuelle. De même, nous avons vu qu’il peut choisir la courbe que devra suivre la narration (souvent complexe) et se lancer (souvent guider par ses émotions) dans diverses actions qui détermineront la nature de la fiction qui sera projetée à son écran.

Le fait que le joueur soit celui qui dirige son expérience entraîne une distinction importante au niveau de la nature de la fiction proposée par le jeu vidéo. En effet, contrairement aux fictions traditionnelles, les jeux vidéo doivent être manipulés par le joueur avant d’être rendus. C’est en ce sens que l’on dit qu’ils sont des fictions interactives.

*“Videogames contain the bones or possibility of a work world, and demand more than mere interpretation of this work world, as most traditional fictions do. They necessitate that the player adopt a role in that fictional world, or at the very least manipulate the fictional world so as to achieve the goal of the game. The fictional worlds of these games are only actualized – more correctly, fictionalized – once a game is played with them.”*<sup>113</sup>

---

<sup>112</sup> *Ibid.*, p. 171.

<sup>113</sup> *Op. Cit.*, *The Art of Videogames*, p. 58.

En d'autres mots, le monde fictif sur lequel a travaillé une équipe de concepteurs de jeux vidéo ne contient que les possibilités de ce monde: ce n'est que lorsqu'un joueur manipule ce monde qu'il est rendu. Ce faisant, le joueur participe, en quelque sorte, à la création de la fiction: il en est le co-auteur et il la compose à mesure qu'il la vit. Comme l'indique Lopes dans son ontologie de l'art interactif, "*Games are strongly interactive because their user's inputs help determine the subsequent state of play. [...] we may say that the structure itself is shaped in part by the interactor's choices.*" <sup>114</sup>

Toutefois, pour manipuler le monde fictif, le joueur doit l'intégrer. C'est ce qu'il fait lorsqu'il devient l'avatar. Or, devenir l'avatar signifie qu'il adopte un rôle: il se fait croire qu'il est autre. C'est ce qu'on appelle le *make-believe*. <sup>115</sup> À ce stade,

« Le jeu nécessite donc une complète adhésion du joueur pour remplir sa fonction de divertissement. Il faut y croire, et donc déployer pour le jeu la même concentration que pour les occupations les plus sérieuses. Du point de vue de l'esprit ludique, la séparation traditionnelle entre jeu et sérieux ne tient donc plus : le jeu devient la métaphore du rapport de l'individu à la société. » <sup>116</sup>

Le jeu vidéo a donc évolué à un point tel où son étymologie traditionnelle ne permet plus de rendre compte de l'essence même du jeu vidéo. Il est dorénavant « possible de jouer sans jouer à un jeu » <sup>117</sup>, ce qui va à l'encontre de l'idée même du jeu vidéo tel qu'il a été défini à ses

---

<sup>114</sup> Lopes, D. M. (2001). The ontology of interactive art. *Journal of aesthetic education*, 35(4), p. 68.

<sup>115</sup> Le terme « immersion » n'est pas employé dans le présent mémoire. La raison en est la suivante: son utilisation dans certains travaux cache un trou théorique. En effet, le terme peut être entendu de trois façons et les auteurs ne spécifient pas quel sens du terme ils emploient. Tavinor regroupe les différentes utilisations du terme immersion sous trois sens. Le premier laisse entendre que l'immersion est l'expérience d'un monde séparé de la réalité. Le jeu vidéo serait comme une troisième sphère de la vie (les deux autres sphères étant le travail et la vie à la maison) et l'immersion désignerait la domination de cette sphère sur les deux autres. Le second sens réfère à cette idée qu'une session de jeu occupe toute notre attention, nous faisant perdre la notion du temps. En psychologie, on fait usage du terme « absorption » pour décrire cet état. Finalement, le troisième sens: l'immersion comme *make-believe*. Le *make-believe*, c'est lorsque le joueur se fait croire qu'il est autre et prend alors un rôle dans le monde fictionnel. C'est le sens d'immersion privilégié dans le présent mémoire, car le *make-believe*, étant une attitude cognitive, expose mieux comment de banales images affichées à l'écran peuvent, grâce à l'imagination du joueur, devenir des situations auxquelles ce dernier accordera de l'importance au point d'en être affecté et de se sentir engagé par le monde fictif. Le lecteur peut retrouver cette critique dans: *Op. Cit., The Art of Videogames*, p. 51-52.

<sup>116</sup> Koster, R. (2013). Le jeu vidéo comme manière d'être au monde. *Nouvelle revue d'esthétique*, 11(1), p. 100.

<sup>117</sup> Chauvier, S. (2007). *Qu'est-ce qu'un jeu?* Paris: Vrin, p. 13.

débuts. Comme nous l'avons vu avec l'évolution de l'interactivité, le ludique est plutôt devenu la possibilité pour un joueur « de puiser dans ses expériences esthétiques le sens de ses activités sociales. »<sup>118</sup> En effet, ce sont nos émotions sociales qui sont engagées dans nos interactions avec la fiction. En présentant un monde différent du nôtre, tant au niveau de ses règles que de ses possibilités, le jeu vidéo permet au joueur de s'interroger sur ses pratiques sociales<sup>119</sup>, son jugement moral et même sur son existence. Coulombe défend même à cet effet que « la popularité des jeux en ligne tient à ce qu'ils répondent à certaines des tensions de notre société actuelle ; ils s'offrent comme une façon d'apaiser, pour le sujet, les symptômes de notre (post)modernité. »<sup>120</sup> Plus précisément, l'auteur croit que les jeux en ligne

« répondent à cette époque laissant le sujet esseulé quant au sens à donner à son existence, où l'estime de soi est fugace, à cette société angoissante en ce qu'elle vante la liberté de choix, mais impose l'exigence de réussir, où la reconnaissance est rare, où la réussite sociale apparaît peu séduisante [en bâtissant] un monde dans lequel s'enfoncer, où le joueur pourra s'inscrire dans une structure où les valeurs et les rôles sont clairs, un monde où les moyens de reconnaissances sont cristallins, et nombreux. »<sup>121</sup>

D'ailleurs, ces expériences affectives, c'est exactement ce qui est créé par les concepteurs de jeux vidéo. À la question « qu'est-ce que crée au juste un créateur de jeu vidéo dès lors que celui-ci prétend au statut d'œuvre ? », Jérôme, professeur de littérature, répond :

« La même chose que ce qui est créé dans une peinture, une composition musicale, un roman ou une œuvre cinématographique, à savoir des expériences affectives et perceptives, des affects et des percepts au sens de blocs de sensations et de perceptions devenues autonomes, indépendants de la faculté sensorielle de celui qui les crée. »<sup>122</sup>

Ce qu'il faut entendre ici c'est que le concepteur de jeu vidéo crée la même chose qu'un artiste. En effet, il y a tout un travail que l'on pourrait qualifier d'artistique dans la composition

---

<sup>118</sup> *Op. Cit.*, Le jeu vidéo comme manière d'être au monde, p. 106.

<sup>119</sup> À cet égard, le jeu vidéo n'est pas différent des formes de jeux traditionnels. Bien des auteurs ont démontré l'importance du loisir dans la vie sociale moderne, dont Dumazedier et Huizinga. McGonigal fait de même en se concentrant uniquement sur les jeux vidéo et la manière dont ils peuvent rendre le monde meilleur.

<sup>120</sup> Coulombe, M. (2010). *Le monde sans fin des jeux vidéo*. Paris: Presses universitaires de France, p.18.

<sup>121</sup> *Idem*.

<sup>122</sup> Jérôme, D. (2013). L'esthétique de Fumito Ueda. *Nouvelle revue d'esthétique*, 11(1), p. 63.



d'un jeu. La création d'un jeu implique la création de textures, de modèles 3D et de trames sonores qui doivent s'amorcer en fonction de l'atmosphère et des scènes. De même, un jeu qui se veut artistique doit avoir une histoire motivante et des péripéties émouvantes, des personnages profonds qui évoluent au fil de la narration, des interactions qui engageront le joueur dans des situations qui le bousculera, voir lui donnera l'opportunité de se remettre en question. En ce sens, les concepteurs de jeux vidéo sont des créateurs d'affects.

En considérant le travail artistique qui entre dans la création du jeu vidéo ainsi les évolutions du jeu vidéo discuté ici, on peut affirmer que « les jeux vidéo sont des régimes d'images portés sur l'affect, dessinant une nouvelle façon d'être au monde, plus urgente, plus instable, mais aussi plus sensible à l'intense fragilité de notre existence. »<sup>123</sup>

Si la philosophie nous permet de critiquer le monde et d'imaginer d'autres mondes possibles<sup>124</sup>, les jeux vidéo concrétisent ces autres mondes possibles et nous y intègrent afin que nous puissions questionner notre rapport au monde. Comme le note le sociologue Gérard Dubey,

« Ce qui résiste et par là même s'affirme [dans un jeu vidéo], c'est bien la dimension affective et sensible de notre rapport au monde. Derrière ce constat d'apparence anodine se joue pourtant quelque chose d'essentiel, une autre version du monde où la capacité d'être affecté, touché par autrui, acquiert la légitimité d'un mode de connaissance à part entière. »<sup>125</sup>

Le jeu vidéo comme l'expérience d'une autre version du monde, voilà une conception plus juste de ce qu'est devenu ce médium et que nous employerons comme nouvelle définition afin d'analyser ses prétentions artistiques.

---

<sup>123</sup> *Op. Cit.*, Le jeu vidéo comme manière d'être au monde, p. 105.

<sup>124</sup> À entendre dans un sens poétique. « Monde possible » est ici l'équivalent de « monde différent du nôtre ». Les jeux vidéo, en nous donnant l'opportunité d'adopter un rôle (l'avatar) et d'intégrer un monde différent du nôtre (le monde fictif), sont les initiateurs de réflexions sur soi et sur notre monde.

<sup>125</sup> Dubey, G. (2001). *Le Lien social à l'ère du virtuel*. Paris: Puf, p. 213.

## Conclusion

Comme annoncé dans l'introduction de ce chapitre, notre tâche ici fut de démontrer que la définition du jeu vidéo en tant que médium ayant une fonction purement ludique ne tient plus. Nous avons vu, à travers ses évolutions, que le jeu vidéo propose une expérience plus réaliste et plus sérieuse que l'on peut comparer aux expériences esthétiques présentes dans les disciplines artistiques traditionnelles.

Tout d'abord, les jeux vidéo se déroulent dans des univers hautement définis. Ils vont même jusqu'à reproduire des éléments de notre monde comme le cycle du soleil, la pluie, les saisons et les lois de la physique. Les représentations sont parfois si bien réussies que les joueurs arrêtent leur *gameplay* pour les contempler, ce que rend possible la caméra virtuelle. Ce raffinement esthétique du jeu vidéo semble être un argument de taille pour sa considération comme un médium artistique.

Ensuite, les jeux portent désormais une attention particulière aux histoires qu'ils racontent. Certains récits sont sophistiqués au point d'être comparables à la grande littérature. Les histoires sont aussi devenues extrêmement complexes, notamment en permettant au joueur d'influer sur elles. Cela donne lieu à des expériences de la part des développeurs qui pourraient bien tracer la limite d'implication que l'on peut attribuer au joueur dans la narration.

Finalement, par les possibilités d'interactions qu'ils accordent au joueur, le jeu vidéo s'est transformé en véritable laboratoire d'expérimentations. En effet, le joueur y est libre de ses actions. Guidé par ses émotions sociales, il peut faire le bien ou le mal. Dans les deux cas, le monde fictif s'adoptera en lui fournissant des réponses, lui donnant l'impression d'intégrer un simulacre de la réalité. La variété des interactions possibles et l'authenticité des réactions du

monde fictif déterminent la qualité du *gameplay*, *gameplay* qui engage les joueurs d'une façon similaire aux autres arts et qui mériterait d'être soumis à une évaluation artistique. Ainsi, la nature interactive du jeu vidéo, considéré par certains comme un obstacle à son statut d'art, pourrait bien en être son billet d'entrée.

En tenant compte de ces évolutions, les jeux vidéo apparaissent comme étant des fictions interactives. Une fiction où l'implication du joueur est nécessaire afin qu'elle soit rendue. Or, l'attention que le joueur doit porter au jeu est si élevée que la barrière entre jeu et sérieux ne tient plus. Le jeu devient alors une métaphore du rapport de l'individu à la société et, par conséquent, une nouvelle manière d'être au monde. Un monde que dessinent les concepteurs de jeu vidéo en créant ce qui est créé dans les arts traditionnels, à savoir des expériences affectives, des affects. Éléments dont tient compte la définition retenue pour explorer le potentiel artistique du jeu vidéo.

## CHAPITRE 3 – LE JEU VIDÉO, UN MÉDIUM ARTISTIQUE?

### Introduction

Maintenant que le jeu vidéo a été défini et qu'une théorie de l'art a été choisie, il est temps d'attaquer directement la question de recherche: le jeu vidéo est-il un médium artistique? Or, puisque la théorie de Gaut connaît des applications différentes, il nous faut préalablement spécifier comment nous allons procéder. En effet, si Tavinor applique la liste des critères à l'ensemble des jeux vidéo, nous suggérerons au contraire de l'appliquer à des cas particuliers. La question devient alors de savoir quels jeux nous pourrions bien évaluer.

Pour y répondre, nous formulerons l'hypothèse selon laquelle il existerait deux catégories de jeux: l'une d'entre elles contenant les jeux axés sur le divertissement et l'autre contenant les jeux qui, sans nécessairement exclure les éléments de jeu, proposent une expérience qui dépasse le cadre ludique. La seconde catégorie par cette idée qu'un jeu vidéo peut offrir une « expérience qui dépasse le cadre ludique » est celle qui nous intéressera. En effet, cette « expérience » nous apparaît comme étant « l'art » produit par le jeu vidéo.

C'est pourquoi nous présenterons ici une réalité du jeu vidéo représentant une telle « expérience » : l'art de Rapture telle qu'elle se déploie dans *BioShock*. En effet, ce jeu propose une aventure enrichissante dans une dystopie en mettant à l'avant des questionnements sur le libre arbitre et la moralité. Nous soumettrons donc *BioShock* aux critères de Gaut, car c'est ainsi que nous jugerons de sa valeur esthétique. Finalement, à la lumière de l'expérience présentée, nous concluons en discutant du statut du jeu vidéo face à l'art.

### 3.1. Modalités d'application de la théorie de Gaut

Dans le second chapitre, nous avons défendu que la théorie de Gaut, par sa liste de dix critères, serait la plus adoptée pour évaluer la valeur artistique des jeux vidéo. Encore faut-il déterminer comment nous allons appliquer cette théorie. Une méthode, plutôt générale, consiste à appliquer les critères au médium en entier en posant une question du type « les jeux vidéo sont-ils des oeuvres d'art? ».

C'est la méthode utilisée par Tavinor dans son ouvrage *The Art of Videogames*<sup>126</sup>. Sur plusieurs pages, il cite en exemple des jeux, qui varient d'un critère à l'autre, pour démontrer que les jeux vidéo sont de l'art. Au final, il conclut que *"As a category of artifacts, videogames exhibit, in some form, nearly all the conditions picked out by this cluster conception of art"*.<sup>127</sup>

Ce qu'on peut observer ici c'est que la conclusion de Tavinor concerne tous les jeux vidéo alors que son analyse, dans son application des critères de Gaut, ne fait appel qu'à certains éléments de quelques jeux qui peuvent remplir les critères. Or, une telle application est trop générale et néglige un fait important: pris individuellement, un jeu pourrait remplir les critères tandis qu'un autre pourrait n'en posséder aucun. Par conséquent, la conclusion « les jeux vidéo sont de l'art » n'est pas tout à fait juste. Tavinor admet lui-même ce problème et mitige sa conclusion en conséquence.<sup>128</sup>

Si nous présentons ici la méthode utilisée par Tavinor, c'est que nous croyons qu'elle s'est construite sur la base d'une erreur méthodologique. En effet, la conclusion porte sur le médium en entier alors qu'elle n'a fait que démontrer que seulement certains aspects d'un

---

<sup>126</sup> À la différence près que Tavinor applique à la fois les critères de Gaut et Dutton.

<sup>127</sup> *Op. Cit.*, *The Art of Videogames*, p. 191.

<sup>128</sup> *"What is equally obvious, however, is that when we approach games individually, we will often not find this collection of features."* *Idem*.

nombre limité de jeux peuvent remplir les critères de la liste de Gaut. C'est de là que provient, selon nous, la nécessité qu'a ressentie Tavinor de nuancer sa conclusion: elle devait refléter l'aspect limité de son analyse, sans quoi il commettait une déduction hâtive. Ainsi, de tous les jeux vidéo sont de l'art, Tavinor n'a pu conclure que ceci: *"even though videogames started out as something quite different [...] they have subsequently developed into a form capable of producing at least some instances of genuine art."*<sup>129</sup>

Le jeu vidéo, ce médium destiné à des fins ludiques, serait donc capable de produire des cas d'art authentique. C'est là la conclusion vers laquelle nous nous dirigerons, mais nous emprunterons un chemin différent. En effet, afin de ne reproduire une analyse trop générale qui utiliserait l'ensemble des jeux vidéo pour évaluer la valeur du médium, nous considérons plus juste, comme méthodologie, de nous intéresser à des cas particuliers (un jeu vidéo, par exemple) et l'évaluer selon les critères défendus par Gaut. La question à laquelle nous tenterons de répondre sera plutôt dans ce genre: est-ce que le jeu vidéo X est une oeuvre d'art?

En somme, retenant l'erreur commise par Tavinor, nous croyons qu'une méthodologie qui analyse un seul jeu vidéo et qui démontre qu'il peut à lui seul satisfaire aux exigences de la théorie de Gaut (nous permettant de conclure que ce jeu est une oeuvre d'art) vaut mieux qu'une méthodologie où l'on s'appuie sur quelques jeux pour conclure que tous les objets ayant le jeu vidéo comme médium sont des oeuvres d'art. Autrement dit, nous voulons aboutir à la conclusion mitigée de Tavinor (l'idée que le jeu vidéo peut produire de l'art), mais avec une analyse qui se veut moins générale par l'étude poussée d'un seul cas.

---

<sup>129</sup> *Ibid.*, p. 175.

### 3.2. Quel jeu sera analysé? Pourquoi?

Si nous savons maintenant comment nous allons appliquer la théorie de Gaut, une question demeure: quel jeu devrions-nous analyser? Dans le chapitre précédent, nous avons démontré que le jeu vidéo a évolué au point de surpasser sa fonction purement ludique. Cette démonstration était essentielle puisqu'on ne pourrait pas considérer comme une forme d'art un médium dont la seule vocation serait de produire du divertissement. À cet égard, nous pouvons reprendre les mots d'Adams: "*fun is an overrated value. If computer games are to be considered an art form, looking beyond mere fun is one of the first things they must do.*"<sup>130</sup>

Cependant, malgré ces avancées du médium, certains jeux restent fidèles à la fonction originelle du jeu vidéo: ils ont pour fonction de divertir le joueur, rien de plus. Comme le note Tavinor, certains jeux sont excellents, mais seulement en tant que « jeux », c'est-à-dire qu'ils n'offrent rien que l'on pourrait rapprocher d'une expérience esthétique ou des critères énumérés par Gaut.<sup>131</sup>

Cette diversité présente au sein des jeux vidéo confirme ce que l'on sait déjà. Premièrement, certains jeux vidéo ne sont pas des oeuvres d'art, mais de simples jeux. Deuxièmement, il semblerait que certains jeux vidéo offrent des expériences qui sortent du cadre ludique. Ils nous font donc les distinguer afin d'identifier un candidat potentiel pour notre étude.

C'est la raison pour laquelle nous croyons important d'établir une division au sein des jeux vidéo. Pourquoi pas deux catégories? L'une d'elles regrouperait les jeux n'ayant pour fonction que le divertissement, tel que le conçoit la définition traditionnelle du jeu vidéo tandis

---

<sup>130</sup> *Op. Cit.*, Will computer games ever be a legitimate art form?, p. 261.

<sup>131</sup> "*earlier videogames such as Frogger, Donkey Kong, and Pac-Man are surely engrossing and fantastic as games. But that these earlier games are art seems to me a more difficult proposition.*" *Op. Cit.*, *The Art of Videogames*, p. 191.

que l'autre regrouperait des titres qui correspondent à la redéfinition du jeu vidéo<sup>132</sup> que nous avons proposé d'utiliser afin de définir ces jeux vidéo qui surpassent la fonction ludique en offrant une expérience « autre ». Cet « autre », que nous croyons être l'art du jeu vidéo, est ce qui nous intéresse ici et qui mérite approfondissement.

Une telle division est justifiable puisqu'elle nous permet d'exclure rapidement de la prétention au titre d'oeuvre d'art les jeux purement ludiques. Par exemple, *Candy Crush* n'est pas le genre de jeu sur lequel on peut se pencher pour défendre la présence d'oeuvres d'art au sein du monde vidéoludique. C'est plutôt dans les jeux de la seconde catégorie qu'il faut extraire des éléments artistiques. Vous l'aurez deviné, c'est un jeu vidéo de cette seconde catégorie que nous voulons utiliser pour notre analyse.

Cependant, il est à noter que par cette distinction en deux catégories nous ne stipulons pas qu'une catégorie est supérieure à l'autre. Nous affirmons seulement qu'une seule des catégories contient des jeux qui sont plus près de ce que l'on entend par « art », à savoir des objets qui demandent au joueur de grandir, d'ouvrir son esprit, de voir des choses qu'il n'avait pas vues auparavant, de penser des choses auxquelles ils n'avaient jamais pensé jusque là.<sup>133</sup>

De tels jeux existent et font déjà l'objet d'articles en philosophie de l'art. Par exemple, dans un numéro de la Nouvelle revue d'esthétique il est question de l'esthétique de Fumito Ueda à travers deux de ses créations: *Ico* et *Shadow of the Colossus*. De son côté, Tavinor a publié un

---

<sup>132</sup> Rappel de la redéfinition que nous avons suggéré: les jeux vidéo sont des régimes d'images portés sur l'affect, dessinant une nouvelle façon d'être au monde, plus urgente, plus instable, mais aussi plus sensible à l'intense fragilité de notre existence.

<sup>133</sup> Notre traduction de la définition du grand art selon Adams. Voici la citation dans sa langue d'origine: "*Great art challenges the viewer. It demands that the viewer grow, expand his or her mind, see things that have not been seen before, think things that have not been thought before.*" Adams, E. W. *art. cit.*, p. 261.



article sur l'art de Rapture telle qu'elle est présentée dans *BioShock*. À des fins de synthèses<sup>134</sup>, nous avons jugé préférable d'aborder uniquement ce dernier.

Cette préférence est principalement due à deux raisons. La première étant que *BioShock* est plus récent que les jeux produits par Ueda et donc plus aptes à démontrer où en est rendu l'évolution du jeu vidéo. La seconde étant que les jeux d'Ueda forment un genre distinct de jeux vidéo, c'est-à-dire qu'ils ne seraient pas représentatifs des titres qui font partie du courant dominant de l'industrie.

Au final, si *BioShock* remplit les critères de Gaut, nous pourrions alors conclure que c'est une oeuvre d'art et que, par corrélation, le jeu vidéo est un médium aux possibilités artistiques, bien que ces possibilités ne soient pas exploitées dans la production de tous les jeux vidéo.

---

<sup>134</sup> Répéter l'analyse avec plus d'un jeu rendrait lourd le présent mémoire si l'on tient compte du fait que la liste de Gaut contient 10 critères qu'il faudrait reprendre à chaque cas. De plus, en vertu de notre méthodologie, l'analyse d'un seul jeu suffit pour démontrer la validité de notre conclusion.

### 3.3. Présentation de BioShock

*BioShock* est un jeu vidéo de tir en vue à la première personne, tout en étant un jeu d'horreur et de survie. Il a été conçu par le studio Irrational Games<sup>135</sup> sous la direction de Ken Levine. Le jeu sort officiellement en 2007 sur Xbox 360 et Windows, puis sur PlayStation 3 en 2008. Une version "remastérisée" est sortie en 2016 sur Xbox One, PlayStation 4 et Windows.

Image 5: Devant de la pochette "greatest hits" du jeu vidéo *BioShock* sur PlayStation 3



Ce qu'il y a de spécial à propos de *BioShock*, c'est qu'il enferme le joueur dans un scénario où ses interactions dans le monde virtuel sont déterminées. En effet, le personnage que le joueur incarne a été hypnotisé avant qu'il n'ait commencé à être joué, un fait qui n'est découvert que vers la fin du jeu. Ce faisant, toutes les actions que le joueur effectue à mesure que la narration progresse sont orchestrées d'avance. Au point culminant de la narration, lorsqu'il est dévoilé qu'il n'est qu'un pion dans les mains d'une force extérieure, le joueur est amené à se questionner sur la nature même du médium qu'est le jeu vidéo: qui, du joueur ou du jeu, est l'initiateur des actions commises par le joueur durant son expérience de jeu?

---

<sup>135</sup> Ce studio fut connu de 2007 à 2010 sous le nom de 2K Boston/2K Australia.

Comme nous l'avons vu en présentant l'évolution de l'interactivité, les jeux vidéo, en réponse aux demandes des joueurs, offrent des possibilités d'actions accrues, accordant au joueur une liberté significative à travers le *gameplay*. C'est cette liberté que remet en question *BioShock* où tout au long du jeu le joueur croyait être un agent libre disposant de choix (comme celui de prendre une route au lieu d'une autre) alors qu'en vérité, c'est plutôt le jeu qui lui dictait ce qu'il devait faire.

*"Do players go down that particular hallway because they really want to, or because the game tells them to? Bioshock argues that games make players believe the first, while the second is really true."*<sup>136</sup>

En d'autres mots, l'expérience offerte par *BioShock* se veut une démonstration du fait que plusieurs jeux sont déjà planifiés, guidant ainsi les actions d'un joueur qui se croit libre alors qu'en définitive tout ce dont il dispose est une liberté illusoire.

Toutefois, l'intérêt de *BioShock* pour notre analyse ne se limite pas à ce questionnement sur la liberté réelle d'un joueur en situation de jeu. En effet, l'univers où se déroule le *gameplay* mérite tout autant d'être mentionné. Nous allons tenter ici de décrire le plus fidèlement possible la complexité de cet univers virtuel, ignorant au passage certains détails afin de nous concentrer sur ce qui fait de ce jeu un candidat incontournable dans la reconnaissance du jeu vidéo en tant que médium artistique. Pour le reste, il n'y a pas meilleure méthode pour se donner une idée de la valeur artistique d'un jeu vidéo que de le jouer soi-même.

*BioShock*, fortement inspirée du monde dépeint par Ayn Rand dans *La Révolte d'Atlas*<sup>137</sup>, se déroule dans Rapture, une cité au fond de l'océan où se sont réunis secrètement des créateurs – des artistes, des ingénieurs, des chirurgiens, des marchands qui voulaient une alternative à ce

---

<sup>136</sup> Fidalgo, Christopher J. (2012). Art, Gaut and Games: the Case for Why Some Video Games Are Art. *Thesis, Georgia State University*.

<sup>137</sup> Rand, A. (1957). *Atlas Shrugged*. New-York: Penguin Group.

que la vie à la surface leur offrait suite à la Seconde Guerre mondiale. Refusant de choisir entre l'impérialisme américain, le mysticisme judéo-chrétien et le collectivisme de l'U.R.S.S., ils ont choisi Rapture. Ce choix impliquait d'agir dans un secret total : nul ne pouvait dévoiler l'existence de Rapture ou quitter la ville. Son fondateur, Andrew Ryan, exprime ainsi le but qu'il poursuivait par la construction de sa ville sous-marine:

« Permettez-moi de vous poser une simple question : Ce qu'un homme obtient par le travail à la sueur de son front... Cela ne lui revient-il pas de droit ? 'Non,' répond l'homme de Washington. 'Cela appartient aux pauvres.' 'Non,' répond l'homme du Vatican. 'Cela appartient à Dieu.' 'Non,' dit à son tour l'homme de Moscou. 'Cela appartient au peuple.' Pour ma part, j'ai choisi d'ignorer ces réponses. J'ai choisi une voie différente. J'ai choisi l'impossible. J'ai choisi... Rapture. Une cité où les artistes ne craindraient pas les foudres des censeurs. Où les scientifiques ne seraient pas inhibés par une éthique aussi artificielle que vaine. Où les Grands ne seraient plus humiliés par les Petits. Et, à la sueur de votre front, cette cité peut aussi devenir la vôtre. »

L'objectif de Ryan était donc de construire une société sans gouvernement et sans religion où chacun pourrait retirer pleinement profit de son talent.

Toutefois, ce qui se voulait une société utopique connut rapidement son lot de problèmes. En effet, des problèmes s'amorcèrent suite à la découverte de l'Adam, des cellules souches instables produites par une espèce de limace de mer.

*Image 6: La source de l'Adam, une espèce de limace de mer*



L'Adam est une substance qui permet de modifier le matériel génétique de l'utilisateur, lui conférant de super-pouvoirs (comme lancer du feu en cliquant des doigts ou manipuler des objets par télékinésie). L'Adam n'étant disponible qu'en quantité limitée, de nombreuses méthodes

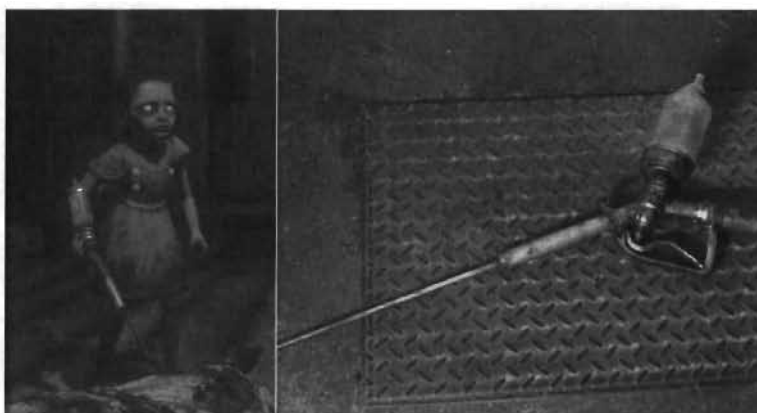
furent testées afin d'en récolter davantage par limace. Une seule méthode se révéla efficace: celle d'implanter la limace dans l'estomac de jeunes filles.

Entre-temps, sans programmes sociaux, dans une ville où tout est privé et possède un prix (même son approvisionnement en oxygène), les citoyens moins fortunés commencèrent à voir en Ryan un homme qui devenait ce qu'il fuyait: un tyran capitaliste. D'autant plus que l'hostilité de Ryan à leur égard est manifeste non seulement dans ses politiques, mais aussi dans ses discours: il considère les pauvres comme étant des parasites.

La découverte de l'Adam et les problèmes de la classe ouvrière ouvrirent la voie à Frank Fontaine qui convoite Rapture. Comprenant l'importance de l'Adam et voulant rallier les moins nantis à sa cause (renverser Ryan), il fit d'une pierre deux coups: il construisit l'Orphelinat des Petites Soeurs. De cette manière, il aida les familles dans le besoin et devint le propriétaire de jeunes filles qu'il conditionna afin d'en faire de véritables outils, des Petites Soeurs lui permettant de récolter de l'Adam. Voici comment elles sont présentées au joueur:

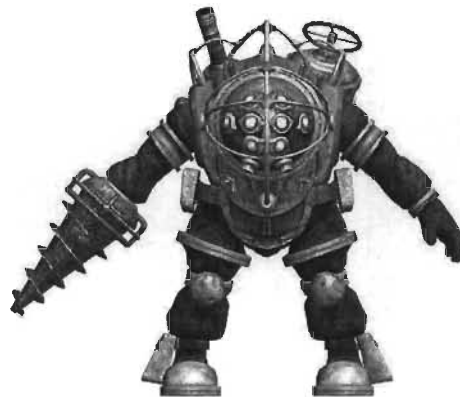
*Ces Petites Soeurs transportent l'Adam, le matériau génétique qui fait tourner les rouages de Rapture. Tout le monde en veut, tout le monde en a besoin. Vous croyez que c'est une enfant, n'est-ce pas ? Ne vous méprenez pas. C'est une Petite Soeur maintenant. Quelqu'un a transformé cette gentille fillette en monstre. Oubliez le Bien et le Mal, ces vieilleries qui viennent de la surface. Ici-bas, à Rapture, ça n'a aucun sens.*

Image 7: Petite Soeur récoltant l'Adam sur un cadavre à l'aide d'un dispositif ayant la forme d'un biberon



Tout le monde veut de l'Adam, certains allant même jusqu'à s'en prendre aux Petites Soeurs pour en avoir. C'est de ses attaques qu'est venue la nécessité des Protecteurs qui sont, évidemment, conçus pour protéger les jeunes filles. Les Protecteurs sont des humains génétiquement améliorés qui ont leur peau et organes greffés à un scaphandre. Tavinor les compare à des démons en habit de plongée: *"Big Daddy, a diving suit wearing behemoth armed with a rivet gun, whose weighty steps make the controller shudder in the player's hands."*<sup>138</sup>

Image 8: Un Protecteur



C'est finalement une émeute lors du 31 décembre 1958 qui marqua le début de la fin pour Rapture. Les troupes de Ryan affrontèrent celles d'Atlas (nouvelle identité prise par Fontaine), les deux côtés se battant non seulement avec des armes à feu, mais aussi des super-pouvoirs. Un an plus tard, au moment où arrive l'étranger (nommé Jack) que le joueur incarnera, Rapture est en ruines: les structures sont percées à plusieurs endroits, déversant un mélange d'huile et d'eau ici et là. Les murs sont tachés de sang et les rues regorgent de cadavres. En somme, la société ordonnée qu'était Rapture n'existe plus. Les individus sains d'esprit qui restent se comptent sur une main. La population a été réduite à une horde de chrosômes:

*"when the player enters the city at the beginning of the game, it is evident that nature is pushing back, and that the sea is slowly but surely retaking Rapture, while its citizens*

---

<sup>138</sup> Tavinor, G. (2009). Bioshock and the Art of Rapture. *Philosophy and Literature*, 33(1), p. 96.

*have become corrupted by the arts and sciences the city was built upon: as genetically manipulated “splicers” they now creep through Rapture’s darkened halls bemoaning their lost humanity.”*<sup>139</sup>

Image 9: Lady Smith, un modèle de chrosôme qui peut être rencontré dans BioShock



Pour survivre à Rapture, l’Adam que contiennent les Petites Soeurs sera indispensable au joueur. Or, chaque rencontre avec une Petite Soeur place le joueur devant un défi de taille. En effet, en plus de devoir détruire son Protecteur, le joueur a ensuite un lourd choix à faire: la délivrer ou « la récolter », la seconde option lui permettant d’accumuler beaucoup plus d’Adam que la première, ce qui facilitera sa survie par l’accroît de nouveaux super-pouvoirs, mais au prix de la vie de la jeune fille. Cela peut sembler facile: il suffit d’appuyer sur un bouton. Or, ces Petites Soeurs, bien qu’étant de simples représentations digitales, ont le tour de manipuler les émotions:

*“In the fictional world of Rapture, the Little Sisters have been genetically designed to manipulate our emotions. But in the real world, they are fictive artifacts—digital representations—designed to elicit our emotions of sympathy and care to provide a gameplay obstacle.”*<sup>140</sup>

Un sentiment d’empathie se développe rapidement envers elles. En définitive, c’est la façon dont le joueur répondra à la subtilité de cet obstacle moral qui déterminera le dénouement du jeu.

---

<sup>139</sup> *Ibid.*, p. 91.

<sup>140</sup> *Ibid.*, p. 98.

### 3.4. Analyse de *BioShock*

La manière dont *BioShock* aborde la question du libre arbitre et de la moralité constitue-t-elle une expérience que l'on peut qualifier d'art? Afin de le savoir, nous reprendrons ici les critères de Gaut et nous expliquerons comment *BioShock* les satisfait ou non.

Tout d'abord, l'objet doit posséder des propriétés esthétiques, c'est-à-dire des propriétés ayant la capacité de donner du plaisir sensoriel. *BioShock* remplit ce critère par la richesse de son environnement virtuel et la fluidité de son *gameplay*.

En effet, en ce qui concerne l'aspect visuel, la ville de Rapture est l'héritière des technologies graphiques que nous avons discutée plus tôt: elle est représentée en 3D et en haute définition. Sa beauté est indiscutable. Son style, tant culturel qu'architectural, est inspiré de l'Amérique des années 1930 et 1940:

Image 10: Vue de Rapture



*"The world of Rapture is [...] presented through an engaging and excellent style. To depict this decaying world, Bioshock draws on the architectural motifs and cultural themes of 1930s and 1940s America. Portrayals of decaying art deco facades, faded Hollywood socialites, and echoes of Hearst, Hughes, and Citizen Kane, are combined with period music and philosophical and literary references to produce a coherent artistic statement."*<sup>141</sup>

---

<sup>141</sup> *Ibid.*, p. 92.



Cet environnement, un mélange d'horreur et de génie, fait de *BioShock* un jeu fort engageant. En effet, c'est dans l'exploration de Rapture que réside la principale motivation à jouer. En s'identifiant à Jack, le parcours du joueur devient celui de Jack, à savoir une quête de soi: qui est-il, pourquoi est-il à Rapture, qu'est-il arrivé à cette ville? Les réponses à ces questions, le joueur les découvrira au fil du jeu, à travers des enregistrements audio et des cinématiques. Cette quête de connaissance qu'expérimente le joueur au fond de cette ville sous-marine est une expérience unique, voire même un nouvel horizon pour l'art. Comme l'écrit Tavinor, "*How could the real-time depiction of a virtual city, with the appreciator placed within that city in an epistemic and behavioral role, not be a stunning development in the possibilities of art?*"<sup>142</sup>

Sur ce premier critère, il serait également intéressant, compte tenu la nature interactive des jeux vidéo, de s'intéresser aux plaisirs kinesthésiques. Après tout, les interactions du joueur avec la manette et le monde représenté par le jeu sont une source de plaisirs.<sup>143</sup> Par exemple, dans *BioShock*, le joueur dispose d'une variété de moyens pour éliminer les chrosômes: les électrocuter, les brûler, les exploser, leur lancer des objets par télékinésie ou simplement les abattre avec une arme à feu. À cet effet, la manette physique devient une arme dans le monde virtuel, procurant au joueur un sentiment de puissance. D'ailleurs, les vibrations de la manette<sup>144</sup> lors des explosions ou de l'utilisation d'une arme à feu contribuent à renforcer ce sentiment de contrôle qui émane de ses interactions.

Passons au critère suivant: les émotions. *BioShock* peut déclencher des émotions chez le joueur et est lui-même l'expression d'émotions. Par exemple, le joueur peut ressentir de la peur

---

<sup>142</sup> *Op. Cit., The Art of Videogames*, p. 183.

<sup>143</sup> "*many of the pleasures provided by games are kinesthetic pleasures in that they involve the qualities of the physical interaction with the gaming device and the physical world it depicts.*" *Ibid.*, p. 181.

<sup>144</sup> Ces vibrations existent seulement pour la version Xbox 360 et PlayStation 3 du jeu.

lorsqu'il entend un chrosôme sans le voir, du dégoût devant le sort des Petites Soeurs et même verser des larmes sous le lot d'émotions qui défilent lors du dénouement: "*BioShock – depending on the ending you get – is enormously uplifting or unremittingly bleak; but the emotional palette of the game ranges from surreal wonder, crushing peril, and moral angst, to tenderness.*"<sup>145</sup> De plus, on ne peut ignorer que les émotions sont au coeur de l'expérience du jeu: pour subvenir à ses besoins en Adam (et donc en super-pouvoirs dont il a besoin pour survivre), le joueur doit faire face aux Petites Soeurs qui manipuleront ses émotions afin d'être épargnées.

Par contre, est-ce que *BioShock* représente un défi intellectuel comme le requiert le troisième critère? Il s'agit d'un critère, comme bien d'autres dans la liste de Gaut, qui n'est pas précis sur ce qu'un objet doit faire valoir pour satisfaire l'exigence. Dutton, qui présente un critère semblable dans sa définition naturaliste de l'art, indique que l'objet doit être conçu de façon à utiliser à leur plein potentiel une combinaison variée de perceptions humaines et de capacités intellectuelles.<sup>146</sup>

Comme nous l'avons noté précédemment, *Rapture* est riche intellectuellement: les allusions philosophiques et littéraires ne manquent pas. Elles sont là pour que le joueur s'y trempe. Le jeu aborde des idées qui sont poussées à leur extrême, notamment la censure, la biogénétique et le libre marché. D'ailleurs, la « gestion » des Petites Soeurs, bien qu'un défi moral, peut aussi être vu comme le fruit d'une démarche intellectuelle à savoir notre capacité à résoudre des problèmes. Quant à la réflexion sur le libre arbitre proposé par *BioShock*, elle constitue une formidable remise en question. Elle démontre même la capacité du médium jeu à transmettre des significations complexes (critère v).

---

<sup>145</sup> *Ibid.*, p. 189.

<sup>146</sup> Notre traduction. Voici les propos dans leur langue d'origine: "*tend to be designed to utilize a combined variety of human perceptual and intellectual capacities to a full extent*". Dutton, D. (2006). A naturalist definition of art. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 64(3), p. 372.

À cet effet, étant une excellente parodie de *La Révolte d'Atlas*, *BioShock* présente un univers, des personnages et des idées qui forment un tout complexe, tout en demeurant cohérent (critère iv). Il suffit de prendre un élément du jeu pour comprendre qu'il est lié à tous les autres. Par exemple, les Petites Soeurs sont le résultat de l'absence d'une éthique scientifique, une absence qui s'explique par le désir du fondateur de Rapture d'éliminer toute entité, institutionnelle ou divine, ayant un rôle régulateur. Elles occupent plusieurs titres. Pour les familles, ce sont les filles de la classe ouvrière. Pour certains, des réservoirs de puissance. Pour le joueur, l'origine d'un dilemme. Et pourtant, leur place dans l'univers de Rapture est tout à fait cohérente. Elles sont à son image: celle d'une utopie qui a mal tourné.

L'atteinte du sixième critère, qui dicte que l'oeuvre doit être l'expression d'une individualité, est problématique pour les jeux vidéo. En effet, un jeu vidéo, comme un film, représente plus le fruit d'une collaboration entre les membres d'une équipe de production que l'expression d'un seul individu, bien que les équipes aient un directeur de création qui guide significativement l'élaboration de l'oeuvre.<sup>147</sup>

Dans le cas de *BioShock*, c'est Ken Levine qui a largement influé la forme finale qu'allait prendre Rapture. En fait, ce dernier possède un certificat en arts libéraux. Il a lu des auteurs comme Rand, Huxley et Orwell.<sup>148</sup> C'est de là qu'il tient son inspiration pour l'écriture de la dystopie qu'est Rapture. Toutefois, l'écriture n'est pas le seul élément qui compose *BioShock* et ce faisant, le produit final ne s'est pas développé sans l'aide d'une équipe. Ce critère est donc plus

---

<sup>147</sup> "like film, videogames are now the production of sometimes vast teams of people. Though a principal producer, writer, or designer might have a significant say, what we eventually get is a collaborative effort, and not the expression of a single individual." *Op. Cit.*, *The Art of Videogames*, p. 188.

<sup>148</sup> Perry, D. (2006). The influence of literature and myth in videogames. *IGN*, Repéré à <http://ca.ign.com/articles/2006/05/18/the-influence-of-literature-and-myth-in-videogames>

ou moins atteint par *BioShock*, puisqu'on ne peut parler que de l'expression d'une individualité discutée et réalisée par un effort commun.

Malgré cela, l'ingéniosité de Ken Levine et de son équipe permet à *BioShock* de satisfaire le critère d'originalité. Envoyer un joueur dans une cité virtuelle au fond de l'océan alors qu'elle meurt des conséquences de ses idéaux, discuter de philosophie politique (comment organiser une société?), aborder la question des modifications génétiques, cacher l'arme la plus puissante du jeu dans le corps de jeunes filles, voiler l'identité du personnage que le joueur incarne pour finalement lui apprendre qu'il n'est qu'une marionnette: ce sont là des décisions prises par le studio Irrational Games qui donnent au jeu un style singulier.

Cette originalité n'aurait pu être aussi bien exprimée sans le produit d'un talent et de techniques de haut niveau (critère viii). Les jeux vidéo tirent leur valeur d'une alliance de performances talentueuses de la part des designers, artistes et écrivains qui travaillent avec le médium. De plus, un jeu comme *BioShock* n'existerait pas sans les complexes techniques informatiques qui redéfinissent le rendu des représentations graphiques. Selon Tavinor, les graphismes 3D auraient même revigoré le rôle de l'artiste, rendant possible une nouvelle sorte d'accomplissement artistique.<sup>149</sup> C'est cet ensemble de talents venant d'individu de plusieurs disciplines artistiques qui, propulsé par la technologie, permet à des jeux comme *BioShock* d'explorer des terres inconnues pour l'art.

D'un autre côté, cette alliance de gens de diverses disciplines qui ont travaillé sur *BioShock* est-elle suffisante pour satisfaire le critère neuf qui demande à l'objet évalué d'appartenir à une forme artistique établie? Nous avons vu que les jeux vidéo contiennent des

---

<sup>149</sup> "in videogaming the artistry is plain to see, perhaps because the technological form of 3D graphics has revigorated the role of the artist in the process of rendering realistic but stylistically distinctive visual representations." *Op. Cit.*, *The Art of Videogames*, p. 184.

éléments des formes d'art reconnu. Comme le souligne Tavinor, "*Videogames clearly have growing institutional respect in the form of a growing literature, the institutional study of games, games award, and so on.*"<sup>150</sup> Or, ce critère s'applique moins bien dans la présente analyse puisque nous voulons, en quelque sorte, démontrer ce que ce critère veut évaluer, à savoir que les jeux vidéo sont une forme d'art.

Finalement, le dernier critère de la liste pose la question suivante : est-ce que *BioShock* est le produit d'une intention de faire une oeuvre d'art? La réponse est non. Bien que Ken Levine soit créatif, son intention avec *BioShock* était de concevoir un jeu.

Ken Levine et son studio auraient-ils produit une oeuvre d'art sans le vouloir? À la lumière des critères de Gaut, il semblerait que oui. Notre évaluation donne au jeu une note de sept sur dix. Même si la théorie de l'art en tant que *cluster concept* ne désigne pas une note de passage (ou encore un critère plus important que les autres), il serait plus adapté, en vertu de son originalité, de voir en *BioShock* une oeuvre d'art (d'un genre particulier, voir nouveau) plutôt que le désigner comme étant simplement un jeu. En effet, il est à la fois un jeu et une oeuvre d'art:

*"Bioshock is a videogame, and it is also clearly art; but it is not as if the game is art despite its being a videogame and that the art is a mere gloss or veneer. Rather, Bioshock's nature as a game allows it to be art of a distinctive kind."*<sup>151</sup>

---

<sup>150</sup> *Ibid.*, p. 190.

<sup>151</sup> *Op. Cit.*, *Bioshock and the art of rapture*, p. 92.

### 3.5. L'art de Rapture, un exemple des possibilités du médium

Nous sommes conscients que pour un lecteur non familier avec les jeux vidéo la conclusion de notre analyse est plus ou moins convaincante. À vrai dire, cette conclusion est basée sur la théorie de l'art que nous avons utilisé pour l'analyse. Or, la théorie de Gaut n'est qu'une théorie parmi tant d'autres, avec ses forces et ses faiblesses, ses partisans et ses détracteurs. Tout compte fait, ce qui rend difficile l'évaluation du jeu vidéo ou de tout objet qui mériterait d'être évalué artistiquement, c'est cette absence de consensus sur ce qu'est l'art.

D'un autre côté, nous croyons qu'une nouvelle analyse avec une définition différente donnerait une conclusion similaire puisque contrairement à l'idée que l'art agirait comme *cluster concept*, les critères retenus par Gaut dans l'élaboration de sa théorie n'ont pas été réfutés, laissant entendre que les critères utilisés pour évaluer *BioShock* représentent bien ce qui doit être évalué pour déterminer la valeur artistique d'un objet. En effet, dans un article où il répond aux critiques que sa théorie a reçu, Gaut termine en remarquant un fait intéressant: aucun de ses critiques ne s'est attaqué à sa liste de critères. Voici le passage en question: "*besides defending the form of the cluster account, I have also advanced a particular account, involving ten criteria. Interestingly, none of the cluster account's critics discussed above have criticized that particular candidate account.*"<sup>152</sup> Ainsi, satisfaisant plus de la majorité des critères, le jeu analysé contient incontestablement des atouts artistiques, soutenant par le fait même notre thèse: le jeu vidéo est un médium aux possibilités artistiques. Ou, plus simplement, il est possible de construire des objets d'art en prenant comme médium le jeu vidéo.

Le fait qu'il existe des jeux qui ne constituent pas en soi une expérience esthétique ne doit pas nous empêcher de reconnaître cette possibilité. L'art et le jeu sont des catégories que

---

<sup>152</sup> *Op. cit.*, The cluster account of art defended, p. 288.

l'on a toujours cru distinctes, mais les récents développements du jeu vidéo pourraient nous amener à revoir cette séparation conceptuelle.

## Conclusion

Ayant pris conscience d'une application antérieure des critères de Gaut au cas des jeux vidéo, nous avons jugé préférable d'appliquer une méthodologie différente. En effet, son analyse portait sur tout le médium, en empruntant des exemples d'art ici et là au besoin, ne tenant pas compte du fait qu'individuellement un jeu vidéo pourrait ne pas remplir la majorité des critères de Gaut. Toutefois, la conclusion mitigée de l'analyse de Tavinor, qui admet que le jeu vidéo est tout de même un médium capable de produire de l'art, nous semblait juste. Nous avons donc décidé de retenir la force de la conclusion et de travailler sur la faiblesse de son analyse, à savoir l'absence d'un jeu qui remplirait à lui seul les critères de la liste de Gaut. Il nous fallait donc trouver ce jeu qui aurait le potentiel de satisfaire aux exigences de notre théorie.

Pour tenter de l'identifier, nous avons formulé l'hypothèse selon laquelle il existerait deux catégories de jeux vidéo : l'une qui contient tous les titres axés sur le ludique, l'autre qui contient également des titres ludiques, mais dont le *gameplay* constitue une expérience « autre ». Nous avons convenu que seule la seconde catégorie pourrait nous fournir le jeu dont nous avons besoin, car cet « autre » ne pouvait être qu'artistique.

En parcourant la littérature sur le sujet, nous avons découvert trois jeux discutés dans des articles en philosophie de l'art. Étant plus récent et plus représentatif du courant dominant dans l'industrie du jeu vidéo, *BioShock* fut choisi comme notre objet d'étude. L'art de Rapture s'est révélé d'une richesse considérable. Nous lui avons appliqué les critères de Gaut et confirmé la présence d'éléments artistiques au sein de *BioShock*. Cette découverte, malgré l'imprécision dont souffre la théorie de Gaut, nous a semblé suffisante pour conclure que le jeu vidéo est un médium qui peut produire de l'art.



## CONCLUSION DU MÉMOIRE

Nous avons amorcé ce mémoire avec en tête l'idée que la philosophie de l'art doit s'intéresser davantage au jeu vidéo. Les débats autour de sa valeur artistique, tels que présentés dans notre problématique, ont démontré l'importance d'identifier sa place face aux disciplines artistiques. Par exemple, en ajoutant l'aspect interactif à la littérature et au cinéma, l'art qu'il produit ne peut qu'être en lien avec ces formes d'expressions. Nous avons donc sous-entendu qu'une étude du jeu vidéo pourrait nous apprendre davantage sur l'art, dont nous croyons que la nature est apte à accommoder un nouveau médium.

À cet effet, la recherche de ce qu'est l'art nous a amenés à revisiter l'histoire de l'esthétique, notamment la pensée anti-essentialiste qui se dégage chez Weitz. Ce dernier croyait que si aucune théorie n'avait réussi à trouver la définition de l'art, c'est parce que les théoriciens ne prenaient pas la question du bon angle. Au lieu de se demander qu'est-ce que l'art, il suggéra plutôt d'investir nos efforts sur la question suivante : sous quel concept peut-on regrouper les oeuvres d'art? Sa propre investigation l'amène à Wittgenstein et la notion d'air de famille pour expliquer ce qu'est l'art. Or, son application est jugée illégitime par Mandelbaum qui croit qu'un vrai air de famille doit avoir une base commune agissant de manière similaire à la génétique. Retenant cette critique, nous avons que vu Gaut reprend l'intuition de Weitz, mais en allant chercher chez Wittgenstein une notion différente: celle de *cluster concept* qu'il croit applicable à l'art. Selon la théorie de Gaut, un objet est une oeuvre d'art s'il satisfait un grand nombre des dix critères d'évaluation qu'il propose. Nous avons retenu cette conception de l'art pour notre analyse, car elle permet d'évaluer aisément le jeu vidéo, malgré ses différences avec les disciplines artistiques traditionnelles.

Évaluer le jeu vidéo n'était pas concevable sans une remise en question de son étymologie qui l'enfermait dans une conception purement ludique, ignorant ainsi sa richesse au plan artistique. On peut résumer le second chapitre, où nous redéfinissons le jeu vidéo, en invoquant les trois évolutions que nous y avons discutées : l'évolution graphique, l'évaluation narrative ainsi que l'évolution de l'interactivité. Au niveau de ses représentations visuelles, le jeu vidéo est l'oeuvre des plus récentes avancées technologiques. Les mondes virtuels présentent une esthétique si soignée et détaillée que des joueurs cessent toute action afin de les contempler. Quant aux histoires qu'ils racontent, les jeux vidéo sont le lieu d'expériences intéressantes où l'on tente d'accorder au joueur le plus d'influence possible sur le déroulement de la narration sans que cela nuise à sa cohérence. Pour ce qui est de l'aspect interactif, la diversité d'actions possibles dans un monde virtuel est de plus en plus grande, laissant même place à des actions immorales qui, bien que fictives, peuvent causer chez le joueur des émotions telles que des remords. Ces évolutions construisent une image qui n'a rien à voir avec un jeu. On parle plutôt de l'exploration d'un monde disposant de règles différentes du nôtre, mais ayant la même capacité de nous affecter.

En dernier lieu, disposant enfin d'une théorie de l'art et d'une définition plus juste du jeu vidéo, nous nous sommes questionnés sur la manière dont il fallait appliquer cette première. Après avoir considéré une application antérieure par Tavinor, nous avons décidé d'appliquer les critères de la liste de Gaut à un seul jeu. En effet, nous voulions analyser un jeu qui pourrait à lui seul satisfaire aux exigences de Gaut. Pour le trouver, nous avons suggéré qu'il existe deux catégories de jeux vidéo, l'une regroupant les titres étant axés sur le divertissement, l'autre regroupant des titres qui offrent une expérience qui dépasse cette simplicité. Privilégiant les jeux de la seconde catégorie, notre choix s'est finalement arrêté sur *BioShock*, un jeu d'horreur et de

survie qui remet en question la liberté des joueurs lors de leur expérience d'un jeu vidéo, quel qu'il soit. Une fois l'intérêt de *BioShock* exposée, nous avons présenté plus en détail son univers: Rapture, une dystopie fortement inspirée du monde dépeint par Ayn Rand dans *La Révolte d'Atlas*. Cet univers contient son lot d'originalités: L'Adam (qui propose une réflexion sur les conséquences de la biogénétique), le sort des Petites Soeurs (qui constitue un défi moral) et ses enregistrements audio (qui donne à réfléchir sur la politique, la valeur d'une vie humaine, l'importance d'une éthique scientifique, etc.). En tenant compte de ses éléments, nous avons démontré que l'expérience de Rapture satisfait sept critères de la théorie de Gaut, ce qui nous a permis de lui accorder le statut d'oeuvre d'art. Par corrélation, puisque le jeu vidéo a produit une oeuvre d'art, nous pouvons conclure que c'est un médium aux possibilités artistiques. Autrement dit, le jeu vidéo possède aujourd'hui tout ce qu'il faut pour produire de l'art.

Pour terminer, nous aimerions proposer une piste d'amélioration. Dans notre problématique, nous avons mentionné qu'une analyse comme la nôtre était de mise et à reproduire. Or, puisque notre étude s'est limitée à un cas bien connu, il serait donc intéressant, dans l'éventualité où nous devions y donner suite, d'y intégrer des jeux vidéo indépendants. Le jeu *The Talos Principle* nous vient rapidement en tête par sa capacité à questionner la nature et les limites de l'existence humaine. Nous croyons que ce jeu et d'autres jeux indies similaires pourraient nous fournir de nouvelles raisons de considérer le jeu vidéo comme une forme d'expression artistique.

Le jeu vidéo est un thème qui demeure largement inexploré en philosophie. Sa reconnaissance officielle en tant qu'art ne peut se faire qu'en explorant davantage ses univers. Qui sait, peut-être en serez-vous le prochain pionnier?

## BIBLIOGRAPHIE

### Livres

- Cario, E. (2016). *Start!: La grande histoire des jeux vidéo*. Paris: Éditions de La Martinière.
- Carroll, N. (2000). *Theories of art today*. Madison: University of Wisconsin Press.
- Cometti, J.-P. (2009). *La force d'un malentendu : Essais sur l'art et la philosophie de l'art*. Paris: Questions théoriques.
- Cometti, J.-P. (1999). *L'Art sans qualités*. Tours: Farrago.
- Coulombe, M. (2010). *Le monde sans fin des jeux vidéo*. Paris: Presses universitaires de France.
- Cuddy, L. (2008). *The Legend of Zelda and philosophy*. Chicago: Open Court.
- Davies, D. (2004). *Art as performance*. Oxford: Blackwell Publishing.
- Dubey, G. (2001). *Le Lien social à l'ère du virtuel*. Paris: Presses universitaires de France.
- Dumazedier, J. (1962). *Vers une civilisation du loisir*. Paris: Éditions du Seuil.
- Huizinga, J. (1988). *Homo ludens: essai sur la fonction sociale du jeu*. Paris: Gallimard.
- Kent, S. L. (2001). *The ultimate history of video games: from Pong to Pokémon and beyond: the story behind the craze that touched our lives and changed the world*. New York: Three Rivers Press.
- Lopes, D. (2009). *A philosophy of computer art*. New-York: Taylor & Francis.
- McGonigal, J. (2011). *Reality is broken: why games make us better and how they can change the world*. New York: Penguin Books.
- Rand, A. (1957). *Atlas Shrugged*. New-York: Penguin Group.
- Schrank, B. (2014). *Avant-garde videogames: Playing with technoculture*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- Sherringham, M. (2003). *Introduction à la philosophie esthétique*. Paris: Éditions Payot & Rivages.
- Tavinor, G. (2009). *The art of videogames*. Oxford: Wiley-Blackwell.
- Triclot, M. (2011). *Philosophie des jeux vidéo*. Paris: Zones.
- Wittgenstein, L. (1968). *Philosophical Investigations*. Oxford: Blackwell.

### Articles de périodiques

- Aarseth, Espen J. (2004). Genre Trouble. *Electronic Book Review*. Repéré à <http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/vigilant>
- Adams, E. W. (2006). Will computer games ever be a legitimate art form? *Journal of Media Practice*, 7(1), 67-77.
- Antonelli, Paola. (2012). Video Games: 14 in the Collection, for Starters. *Museum of Modern Art*. Repéré à [http://www.moma.org/explore/inside\\_out/2012/11/29/video-games-14-in-the-collection-for-starters/](http://www.moma.org/explore/inside_out/2012/11/29/video-games-14-in-the-collection-for-starters/)
- Art Ludique – Le Musée. (2015-2016). Exposition L'Art dans le Jeu Vidéo, l'inspiration Française. Repéré à <http://artludique.com/jeuxvideo.html>
- Association, E. S. (2016). 2016 sales, demographic, and usage data: Essential facts about the computer and video game industry. *Esa*. Repéré à <http://essentialfacts.theesa.com/Essential-Facts-2016.pdf>
- Balzerani, M. (2006). Déjouer le jeu. Réappropriation et détournement de l'univers de jeux vidéo dans la création contemporaine. *L'Evolution psychiatrique*, 71(3), 559-571. doi: 10.1016/j.evopsy.2006.06.007
- Bonhomme, S. (2013). L'image performée. *Nouvelle revue d'esthétique*, 11(1), 25-36.
- Danto, A. (1964). The Artworld. *The Journal of Philosophy*, 61(19), 571-584.
- Davies, S. (2004). The Cluster Theory of Art. *British Journal of Aesthetics*, 44, 297-300.
- Dutton, D. (2006). A naturalist definition of art. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 64(3), 367-377.
- Ebert, R. (2005). Why did the chicken cross the genders? *Chicago Sun-Times*. Repéré à <http://www.rogerebert.com/answer-man/why-did-the-chicken-cross-the-genders>
- Gaut, B. (2005). The cluster account of art defended. *The British Journal of Aesthetics*, 45(3), 273-288. doi: 10.1093/aesthj/ayi032
- Genvo, S. (2013). Penser les évolutions des jeux vidéo au prisme des processus de ludicisation. *Nouvelle revue d'esthétique*, 11(1), 13-24.
- Jenkins, H. (2000). Art form for the digital age. *Technology Review*, 103(5), 117-120.
- Jenkins, H. (2005). Games, the new lively art. *Handbook of computer game studies*, 175-189.
- Jérôme, D. (2013). L'esthétique de Fumito Ueda. *Nouvelle revue d'esthétique*, 11(1), 63-72.
- Koster, R. (2013). Le jeu vidéo comme manière d'être au monde. *Nouvelle revue d'esthétique*, 11(1), 99-106.

- Lopes, D. M. (2001). The ontology of interactive art. *Journal of aesthetic education*, 35(4), p.65-81.
- Lopes, D. M. (2008). Nobody needs a theory of art. *The Journal of Philosophy*, 105(3), 109-127.
- Lopes, D. M. (2015). Aesthetics of interaction in digital art. *The British Journal of Aesthetics*, 55(2), 261-263.
- Mandelbaum, M. (1965). Family Resemblances and Generalization concerning the Arts. *American Philosophical Quarterly*, 2(3), 219-228.
- Marceau, P. (2014). Un peu de l'UQTR dans le jeu vidéo Assassin's Creed d'Ubisoft. *Radio-Canada*. Repéré à <http://ici.radio-canada.ca/regions/mauricie/2014/11/11/008-ugt-assassin-creed-professeur-histoire-laurent-turcot.shtml>
- Mayfield, K. (2001). Once it was atari, now it's art. *Wired News*. Repéré à <http://archive.wired.com/>
- Morisset, T., Luneau, M.-P., Vincent, J., Barnabé, F., & Dozo, B.-O. (2014). Nature de la lecture et matérialité des livres dans les jeux vidéo. *Mémoires du livre*, 5(2).
- Novitz, D. (1998). Art by another name. *The British Journal of Aesthetics*, 38(1), 19.
- Perry, D. (2006). The influence of literature and myth in videogames. *IGN*, Repéré à <http://ca.ign.com/articles/2006/05/18/the-influence-of-literature-and-myth-in-videogames>
- Preston, D. (2014). Some ontology of interactive art. *Philosophy & Technology*, 27(2), 267-278. doi: 10.1007/s13347-013-0134-7
- Radio-Canada. (2014). *Assassins Creed Unity* pour enseigner la Révolution française. *Radio-Canada*. Repéré à <http://ici.radio-canada.ca/nouvelles/societe/2014/11/07/004-ubisoft-jeu-video-laurent-turcot-usage-cours-revolution-francaise.shtml>
- Samyn, Michael. (2011). Almost Art. *Escapist*. Repéré à [http://www.escapistmagazine.com/articles/view/video-games/issues/issue\\_291/8608-Almost-Art](http://www.escapistmagazine.com/articles/view/video-games/issues/issue_291/8608-Almost-Art)
- Schmoll, Patrick. (2011). « Sciences du jeu : état des lieux et perspectives », *Revue des sciences sociales*, 45, 10-19. Repéré à <http://www.patrick-schmoll.com/pdf/2011-SciencesDuJeu.pdf>
- Smuts, A. (2005). Are video games art? *Contemporary Aesthetics*, 3. Repéré à [www.comtempaesthetics.org](http://www.comtempaesthetics.org)
- Supreme Court of the United States. (2011). *Brown v. Entertainment Merchants Association*, No. 08-1448. Repéré à <http://www.supremecourt.gov/opinions/10pdf/08-1448.pdf>

Talon-Hugon, C. & Stello, B. (2013). Esthétique des jeux vidéo. *Nouvelle revue d'esthétique*, 11(1), 5-10.

Tavinor, G. (2005). Videogames and interactive fiction. *Philosophy and Literature*, 29(1), 24-40.

Tavinor, G. (2009). Bioshock and the Art of Rapture. *Philosophy and Literature*, 33(1), 91-106.

Tavinor, G. (2009). The definition of videogames revisited. *The Philosophy of Computer Games Conference: Oslo*. Repéré à <http://gamephilosophy.org/>

Tavinor, G. (2010). Videogames and aesthetics. *Philosophy Compass*, 5(8), 624-634.

U.S. District Court for the Eastern District of Missouri. (2002). *Interactive Dig. Software v. St. Louis County, Mo.*, 200 F. Supp. 2d 1126. Repéré à <http://law.justia.com/cases/federal/district-courts/FSupp2/200/1126/2422093/>

Weitz, M. (1956). The Role of Theory in Aesthetics. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 15(1), 27-35.

### **Comptes rendus de livre**

Binkley, T. (2010). A philosophy of computer art by Lopes, Dominic McIver. *The journal of aesthetics and art criticism*, 68, 409-411.

Cuddy, L. (2011). The art of videogames by Tavinor, Grant. *The journal of aesthetics and art criticism*, 69, 430-433.

### **Thèse universitaire**

Fidalgo, Christopher J. (2012). Art, Gaut and Games: the Case for Why Some Video Games Are Art. *Thesis, Georgia State University*. Repéré à [http://scholarworks.gsu.edu/philosophy\\_hontheses/5](http://scholarworks.gsu.edu/philosophy_hontheses/5)

## LUDOGRAPHIE

- Amancio, Alex. (2014). *Assassin's Creed Unity*, Ubisoft (Windows, Xbox One, PlayStation 4).
- Levine, Ken. (2007). *BioShock*, 2K Games (Windows, Xbox 360, PlayStation 3).
- Levine, Ken. (2016). *BioShock: The Collection*, 2K Games (Windows, Xbox One, PlayStation 4).
- Lefay, Julian. (1996). *The Elder Scrolls II: Daggerfall*, Bethesda Softworks (DOS).
- Howard, Todd. (2002). *The Elder Scrolls III: Morrowind*, Bethesda Softworks (Windows, Xbox).
- Carter, Gavin & Lafferty, Craig. (2006). *The Elder Scrolls IV: Oblivion*, Bethesda Softworks (Windows, Xbox 360, Playstation 3).
- Howard, Todd. (2011). *The Elder Scrolls V: Skyrim*, Bethesda Softworks (Windows, Xbox 360, Playstation 3).
- Iwamoto, Daiki. (2013). *The Legend of Zelda: The Wind Waker HD*, Nintendo (Wii U).
- Jubert, Tom & Kyratzes, Jonas. (2014). *The Talos Principle*, Devolver Digital (PC, Android, PlayStation 4).
- Benzies, Leslie. (2004). *Grand Theft Auto: San Andreas*, Rockstar Games (Windows, Xbox, Playstation 2).
- Benzies, Leslie. (2008). *Grand Theft Auto IV*, Rockstar Games (Windows, Xbox 360, Playstation 3).
- Wada, Yasuhiro. (2005). *Harvest Moon: Magical Melody*, Natsume (Gamecube, Wii).
- Ueda, Fumito. (2001). *Ico*, Sony Computer Entertainment (PlayStation 2).
- Lake, Sam. (2001). *Max Payne*, Gathering of Developers (Windows), RockStar Games (Xbox, Playstation 2).
- Iwatani, Tōru. (1980). *Pac-Man*, Namco (Arcade).
- Ueda, Fumito. (2005). *Shadow of the Colossus*, Sony Computer Entertainment (PlayStation 2).
- Russell, Steve. (1962). *Spacewar!*, Steve Russell (PDP-1).